GEDOMO
App your home

Gründer und Erfinder von

domolink connect

für das
zentrale Steuergerät

CO-1
Central Ethernet Controller

Benutzerhandbuch
2015

Inhaltsangabe

Sicherheitshinweise 5
Installation 7
Standard Passwörter und Adressen 8
Schnellerstellung eines Projektes....9
Computer vorbereiten 10
Einloggen 11
Objektstruktur anlegen....13
Grundkonzept zum erstellen von Objekten....14
Gebäude erzeugen 16
Bezeichnung festlegen 17
Geschosse erzeugen....18
Bezeichnungen festlegen 19
Räume erzeugen 20
Bezeichnungen festlegen 21
Lichter erzeugen 22
Bezeichnungen festlegen 24
Weitere Lichter....25
Dimmlichter erzeugen....26
Bezeichnungen festlegen 27
Jalousie erzeugen....28
Bezeichnungen festlegen 29
Weitere Jalousien 30
Jalousie Gruppe erzeugen 31
Bezeichnungen festlegen 32
Jalousie Gruppe öffnen 33
Jalousie Gruppe füllen....34
Steckdosen erzeugen 36
Bezeichnungen festlegen 37
Weitere Steckdosen....38
Heizungsregler erzeugen....40
Bezeichnungen festlegen 42
Weitere Heizungsregler 43
Doppeltaster erzeugen 45
Bezeichnungen festlegen 46
weitere Taster hinzufügen 47
Objekte verbinden....50
Licht Taster 51
Licht hinzufügen....53
Objektposition optimieren 55
Verbinden 57
Dimmlicht Taster 59
Jalousie Taster einzeln 61
Jalousie Taster Gruppe 62
Zentral Aus Licht 63
Hardware einfügen 66
Schaltaktor für Licht und Jalousie 67
Licht mit Aktor verbinden....68
Jalousie mit Aktor verbinden 70
Tastereingang für Taster anlegen....72
Tastereingang mit Taster verbinden 73

Licht und Jalousie testen....75
Busmonitor filtern....77
Filter temporär inaktiv schalten....78
Ein Objekt aus dem Filter löschen....79
Alle Objekte aus dem Filter löschen....80
Funktionen hinzufügen....81
Zentral AUS....82
iPad/iPone Visualisierung....86
Style vergeben....87
Gebäude in die Visu schieben....88
Kategorie erstellen....89
Namen vergeben....90
Kategoriebild auswählen....91
Kategorien filtern....93
Die Fenster des Designer....95
Einloggen in das Steuergerät....96
Das Layout des Designer....98
Neues Objekt hinzufügen....101
Name und Bezeichnung....103
Objektbeschreibung....105
Licht (light)....106
Eigenschaften (properties)....109
Dimmlicht (dimlight)....110
Eigenschaften (properties)....114
Lichtgruppe (light group)....115
Dimmlicht Gruppe (dimlight group)....118
Jalousie (blind)....121
Eigenschaften (properties)....125
Rollladen (roller shutter)....127
Eigenschaften (properties)....131
Jalousie Gruppe (blind group)....132
Eigenschaften (properties)....136
Fenster (window)....138
Eigenschaften (properties)....142
Vorhang (curtain)....143
Eigenschaften (properties)....146
Markise (awning)....147
Eigenschaften (properties)....150
Leinwand (screen)....151
Eigenschaften (properties)....154
Doppeltaster (rocker)....155
Eigenschaften (properties)....158
Steckdose (power socket)....159
Eigenschaften (properties)....162
Ventil (valve)....163
Temperaturregler (TempControl)....164
Eigenschaften (properties)....166
Temperatur Sensor (temperatur sensor)....167
Eigenschaften (properties)....168
Farblicht (colorlight)....169
Eigenschaften (properties)....174

Szene (scene)....175
Eigenschaften (properties)....176
Szenen Manager (scene manager)....178
Eigenschaften (properties)....179
Sequenz (sequence)....180
Sequenz geöffnet....181
Eigenschaften (properties)....183
Digitaler Sensor (digitaler sensor)....184
Eigenschaften (properties)....185
Analoger Sensor (analogue sensor)....186
CO2 Sensor (co2 sensor)....187
Stromsensor (electrical current sensor)....188
Wattsensor (power sensor)....189
Frequenz Sensor (frequency sensor)....190
Helligkeit Sensor (illuminance sensor)....191
Temperatur Sensor (temperature sensor)....192
Volt Sensor (voltage sensor)....193
Strömungs Sensor (volumetric flow sensor)....194
Geschwindigkeits Sensor (speed sensor)....195
Feuchte Sensor (humidity sensor)....196
Regen Sensor (regen sensor)....197
Eigenschaften (properties)....198
Dämmerungssensor (twilight logic)....199
Eigenschaften (properties)....200
Bewegungssensor (motion logic)....201
Eigenschaften (properties)....202
Regenalarm (rainalarm)....203
Eigenschaften (properties)....204
Windalarm (windalarm)....205
Eigenschaften (properties)....206
WS-1 Wettertstation....207
Eigenschaften (properties)....210
SA16-1 Schaltaktor....212
Eigenschaften (properties)....216
SA5-1 Schaltaktor....218
Eigenschaften (properties)....220
TE16-1 Temperatureingang....222
Eigenschaften (properties)....225
TA16-1 Tastereingang....227
Eigenschaften (properties)....229

Sicherheitshinweise

Informationen zur eigenen Sicherheit

Diese Anleitung enthält nicht alle Sicherheitshinweise des hier beschriebenen Produkts für die unterschiedlichsten Bedingungen und Anforderungen. Es beinhaltet jedoch Informationen, die für Ihre eigene Sicherheit von Wichtigkeit sind, um Schäden zu vermeiden.
Potentielle Risiken werden zur Sicherheit mit einem Warndreieck gekennzeichnet.

GEFAHR!

Die Nichtbeachtung dieses Zeichens kann zur Gefährdung von Leib und Leben führen.

Vorsicht!

Gefährliche elektrische Spannung

Qualifiziertes Fachpersonal

Der Einbau, Anschluss und die Inbetriebnahme des hier beschriebenen Produktes darf ausschließlich durch eine Elektrofachkraft erfolgen. Eine Elektrofachkraft ist, wer aufgrund seiner fachlichen Ausbildung, Kenntnisse und Erfahrungen sowie durch Kenntnis der einschlägigen Normen die ihm übertragenen Arbeiten beurteilen und mögliche Gefahren erkennen kann.

Verwendung für den beabsichtigten Zweck

Der CO-1 ist ausschließlich für die Montage auf DIN Trägerschienen konzipiert und ausgelegt. Die Verwendung und entsprechende Inbetriebnahme darf nur in dafür geeigneten Verteilerkästen erfolgen.
Der Hersteller haftet nicht für Verletzungen oder Schäden, die durch fehlerhafte Montage oder unsachgemäßen Gebrauch entstehen. Jede andere Verwendung oder Änderung des Produktes ist nicht bestimmungsgemäß und grundsätzlich untersagt. Für Schäden, die durch nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch, falsche Installation oder falsche Bedienung entstanden sind, kann seitens des Herstellers keine Haftung übernommen werden.

Sachgemäßer Umgang

Die Voraussetzungen für einen sicheren Betrieb des CO-1 sind sachgemäßer Transport, fachgerechte Lagerung, Montage und ordnungsgemäßer Betrieb und Wartung. Beim Betrieb elektrischer Geräte sind diese grundsätzlich unter gefährlicher Spannung stehend zu betrachten. Unsachgemäße Handhabung kann daher zu schweren Verletzungen oder Sachschäden führen.

- Nur entsprechend der Norm isolierte Werkzeuge benutzen!
- Nur im spannungslosen Zustand anschließen!
- Lagern und betreiben Sie den CO-1 nur in trockener Umgebung!
- Der CO-1 darf nicht direkt im EX-Bereich eingesetzte werden, als auch Staub, Schimmel oder Insekten ausgesetzt werden!
- Stellen Sie sicher, dass die Anschlusskabel entsprechend der Last dimensioniert sind!
- Achten Sie vor Inbetriebnahme auf korrekten und sicheren Sitz aller Leitungen am CO-1!
- Berühren Sie niemals die die Anschlüsse am CO-1 mit bloßen Händen oder blanken Metallen (z.B. nicht isolierte Schraubendreher oder Kabel)! - Gefahr vor elektrischen Schlägen! -
- Stellen Sie sicher, dass alle Abdeckungen nach Installation wieder korrekt platziert sind!
- Installation, Wartung und Reparatur dürfen NUR von Fachpersonal durchgeführt werden!
- Niemals das CO-1 öffnen, da dies zu Fehlfunktionen führen kann, als auch der Garantie- und Gewährleistunganspruch erlischt!
- Dem CO-1 keine Stöße oder Schwingungen aussetzen, da dies ebenfalls zum Funktionsverlust führen kann!

Disclaimer

Diese Beschreibung wurde nach besten Wissen und Gewissen erstellt.

Dennoch können Abweichungen in der Beschreibung nicht völlig ausgeschlossen werden, so dass wir keine Haftung für die in den angegebenen Informationen enthalten Fehler übernehmen. Die Daten in diesem Handbuch werden regelmäßig überprüft und notwendige Korrekturen sind in den nachfolgenden Auflagen enthalten. Selbstverständlich sind wir für alle Verbesserungen dankbar, die Sie uns vorschlagen.

Installation

Vorsicht

Schalten Sie vor Arbeitsbeginn alles Spannungslos
Benutzen Sie zur Kontrolle ein Messgerät um die Abschaltung zu bestätigen

Warnung

Die Installation darf ausschließlich durch eine Elektrofachkraft erfolgen welche sich der aktuellen Bestimmungen
Verwenden Sie zur Installation ausschließlich isoliertes Werkzeug. Achten Sie auf Unversehrtheit des Siegels bei

Montage

Montieren Sie den CO-1 auf eine TS35 Hutschiene und versichern Sie sich das die schwarze Arretierung auf der Unterseite des CO-1, auf der TS35 Hutschiene fixiert ist.

Stromversorgung und elektrischer Start des CO-1

Verwenden Sie nur die Stromversorgung der Gedomo GmbH (5V 6,5 A, 230 V Hutschienennetzteil (4.5TE] mit Artikelnummer NT24-1) für den CO-1 mit dem beigelegten Kabel. Sollten Sie das Kabel nicht mehr haben, können Sie dies bei der Gedomo GmbH unter der Artikelnummer DCK21-1 nachbestellen.

1. Verbinden Sie den CO-1 mit einem Patchkabel zum Netzwerkswitch (Das Patchkabel muss einem Twisted-Pair-Patchkabel nach EIA/TIA-568B entsprechen)
2. Stecken Sie zuerst das Stromkabel in den CO-1 und versichern Sie sich das es richtig sitzt.
3. Schließen Sie danach das offenen Ende an das Netzteil (5V 6,5 A, 230 V Hutschienennetzteil (4.5TE]) an. Die rote Litze des offenen Ende ist an den Pluspol und das schwarze an den Minuspol des Netzteils anzuschließen. Isolieren Sie ggf. das Kabel noch etwas weiter ab, damit ein guter Kontakt in der Schraubverbindung des Netzteiles existiert.
5. Danach muss die blaue Power LED am CO-1 beginnen kontinuierlich zu leuchten.
7. Warten Sie ca. 20-30 Sekunden.
8. Der CO-1 ist nun Betriebsbereit und kann verwendet werden.

Standard Passwörter und Adressen

CO-1:
IP: 192.168.254.1
Subnet: 255.255.255.0
User: admin
Passwort: 1234
Kommunikationsport "domolink connect designer": 8080
Port für Steuergerätesuche im Netzwerk:

EN-1:
IP: 192.168.254.2
Subnet: 255.255.255.0

SA16-1:
IP: 192.168.254.222
Subnet: 255.255.255.0
Passwort: admin
Protokoll/Port: UDP/161
Suchprotokoll/Port: UDP/30303

SA5-1:
IP: 192.168.254.222
Subnet: 255.255.255.0
Passwort: admin
Protokoll/Port: UDP/161
Suchprotokoll/Port: UDP/30303

TA16-1:
IP: 192.168.254.250
Subnet: 255.255.255.0
Protokoll/Port: TCP/502
Suchprotokoll/Port: UDP/1500

TE16-1:
IP: 192.168.254.250
Subnet: 255.255.255.0
Protokoll/Port: TCP/502
Suchprotokoll/Port: UDP/1500

Schnellerstellung eines Projektes

Das folgende Beispiel basiert auf dem Gedomo Musterkoffer, welcher über die Gedomo GmbH zu erwerben ist.
Der Koffer enthält alle Komponenten, inkl. verkabelte und drahtlose Taster, zum lernen und üben des "domolink connect" System.
Die Standardeinstellungen können hier eingesehen werden: link

Die folgenden Grundeinstellungen werden genutzt:

CO-1 (Steuergerät)
IP1: DHCP
IP2: 192.168.254.253
User: admin
Passwort: 1234

EN-1 (Enocean Gateway)
IP: 192.168.254.225

SA16-1 (Schaltaktor 10A, 16 Kanal)
IP: 192.168.254.224
Passwort: admin

TA16-1 (Tastereingänge 16-fach)
IP: 192.168.254.223

Computer vorbereiten

Um mit dem Gedomo System "domolink connect" arbeiten zu können, müssen Sie sich den "domolink connect" Designer downloaden.
Sie finden die aktuellste Version hier:
Gedomo Downloads
Laden Sie entsprechend Ihrem Betriebssystem die Software runter.

Installieren Sie auch für das iPhone und/oder iPad das App, welches Sie hier im Apple Store finden:
Apple App Store

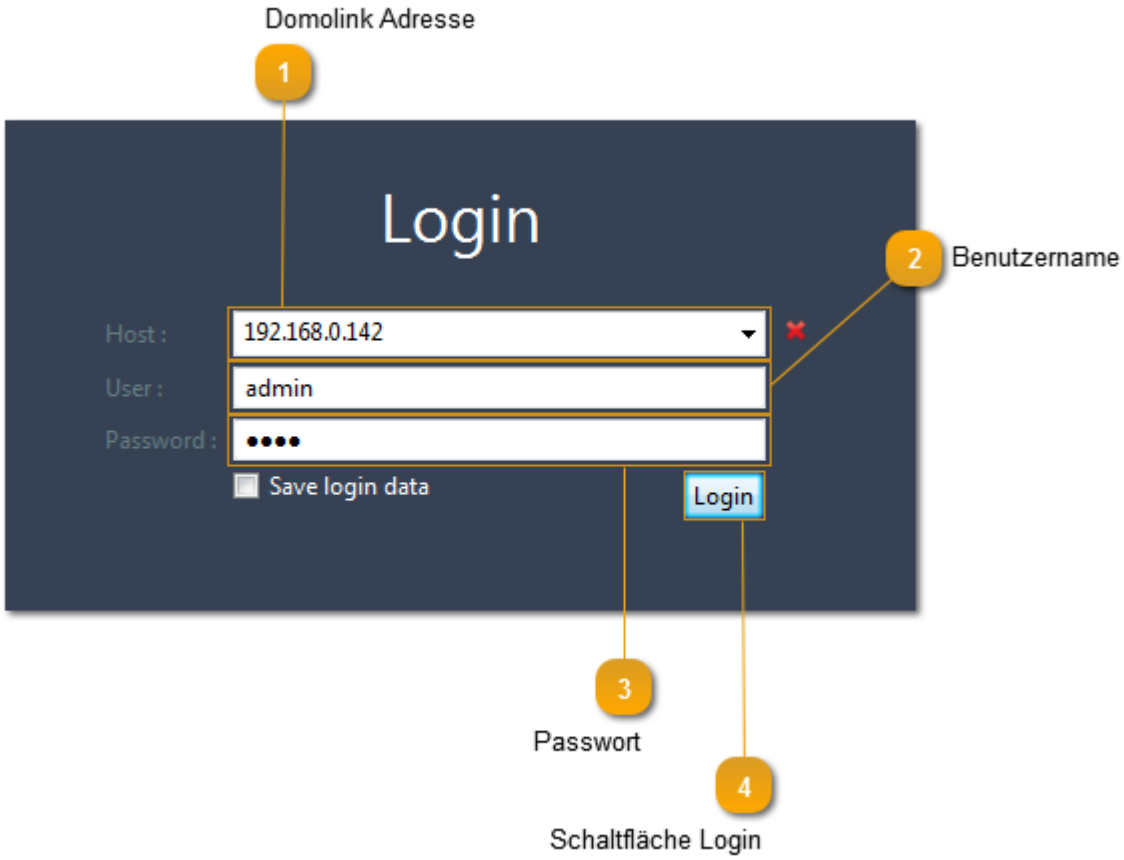
Android User können die App vom Google Playstore downloaden:
Android Store (noch in Vorbereitung)

Windows User können die Visualisierungssoftware hier downloaden:
Gedomo Downloads

Sie müssen eine aktuelle Java Version installieren, sofern diese nicht schon auf Ihrem Computer installiert ist:
Java Download

Einloggen

Starten Sie den "domolink connect Designer" mit einem Doppelklick auf die Datei "domolink connect.exe". Es öffnet sich eine Loginmaske:



1 Domolink Adresse

Geben Sie hier die vom CO-1 notierte domolink connect Adresse ein. Sie können natürlich auch eine IPv4 Adresse (192.168.1.100) oder eine DNS Namens (office.gedomo.com) eingeben.
Sie können auch die Drop Down Liste einblenden, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil rechts im Textfeld klicken.

2 Benutzername

Geben Sie hier einen Benutzername ein, welcher auf dem CO-1 die nötigen Rechte zum einloggen hat.
Der Standard Benutzername ist: **admin**
Achten Sie auf Groß/Kleinschreibung!

3 Passwort

Geben Sie hier das Passwort, passend zum Benutzer ein.

Das Standard Passwort ist: **1234**

Achten Sie auf Groß/Kleinschreibung!

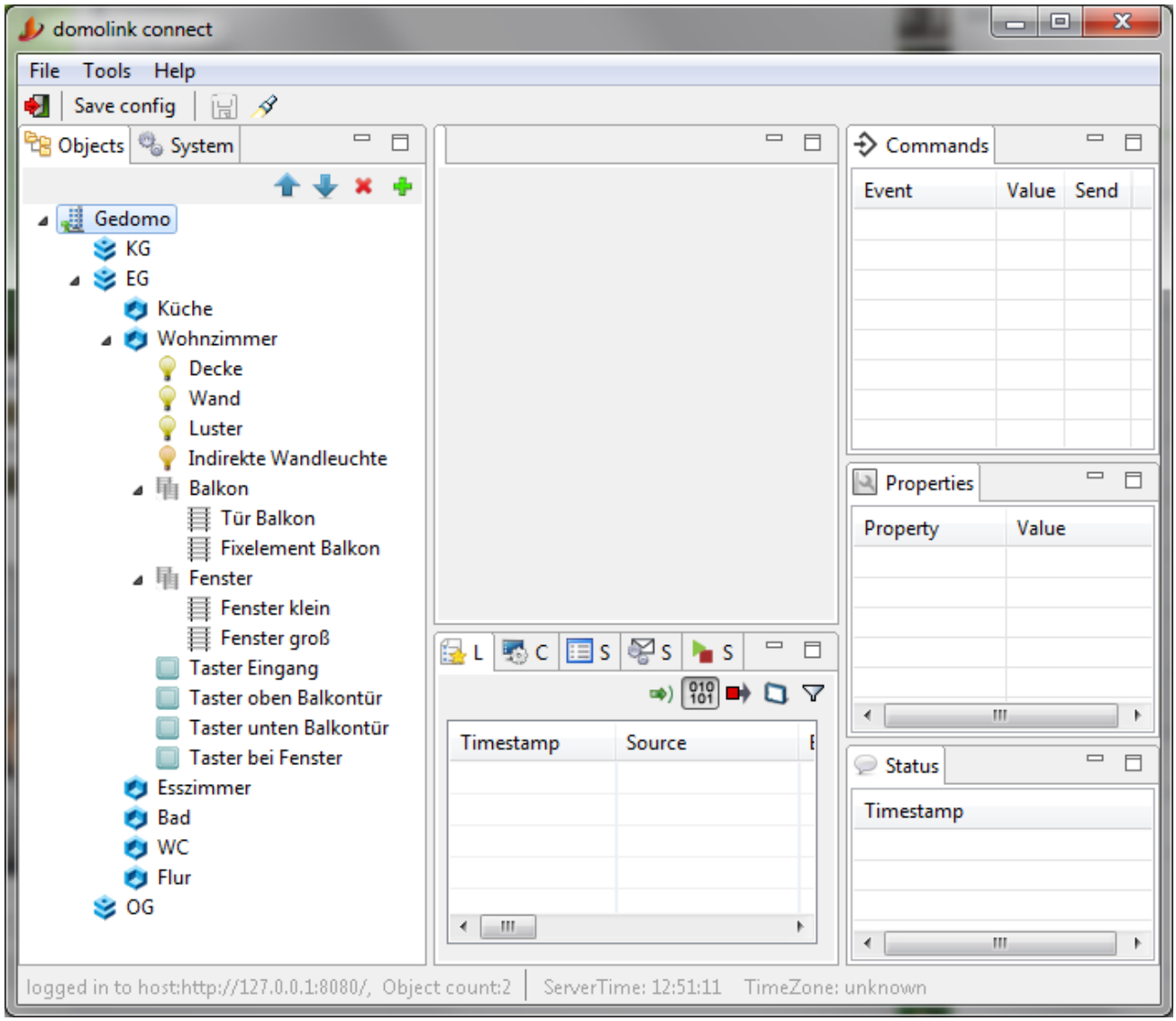
4 Schaltfläche Login

Klicken Sie hier um sich mit dem CO-1 zu verbinden

Objektstruktur anlegen

Legen Sie vor dem Verbinden der Objekte, diese im Objektbaum an.

Bilden Sie die Struktur der tatsächlichen Struktur in Ihrem Gebäude ab. Die Positionierung hat jedoch keine Auswirkung auf die Funktionalität. Die Struktur dient der besseren Übersicht und als Vorlage für die Visualisierung der Apps. Daher sollte Sie auch einen Sinn ergeben und der Realität entsprechen.
Die Bezeichnungen der Objekte werden auch in die Visualisierung übernommen. Daher ist es sinnvoll, gleich Bezeichnungen zu vergeben, die auch in der Visualisierung des Kunden passen.
Nachdem alle Punkte befolgt wurden, sollte man diese Struktur im Tab Objekte (Objects) haben:



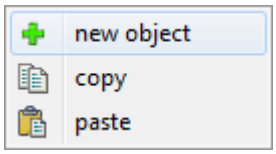
Grundkonzept zum erstellen von Objekten

Das erstellen von neuen Objekten (Lichter, Jalousie, Taste, Heizung, ...) erfolgt immer nach dem selben Schema

1. Starten Sie den Assistenten

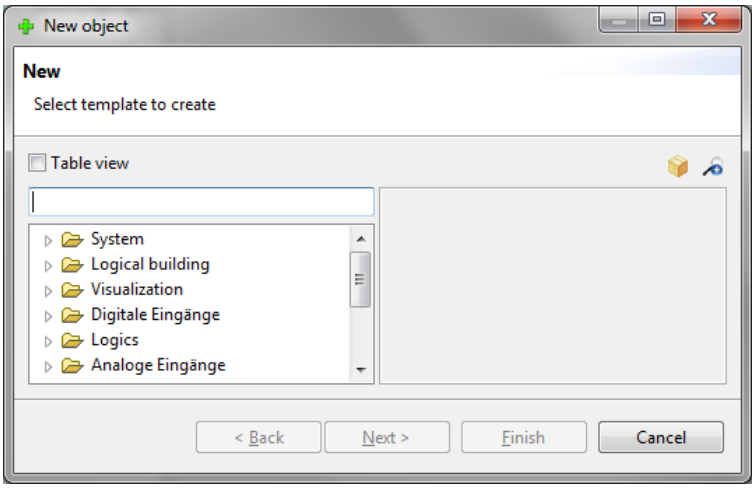
Sie können den Assistenten zum erzeugen neuer Objekte über folgende Möglichkeiten starten:

a. Das Icon im Objektbaum
b. Tastenkürzel "STRG+N"
c. Rechte Maustaste auf ein Objekt im Objektbaum und im Kontextmenu auf "Neues Objekt" (new object) klicken:

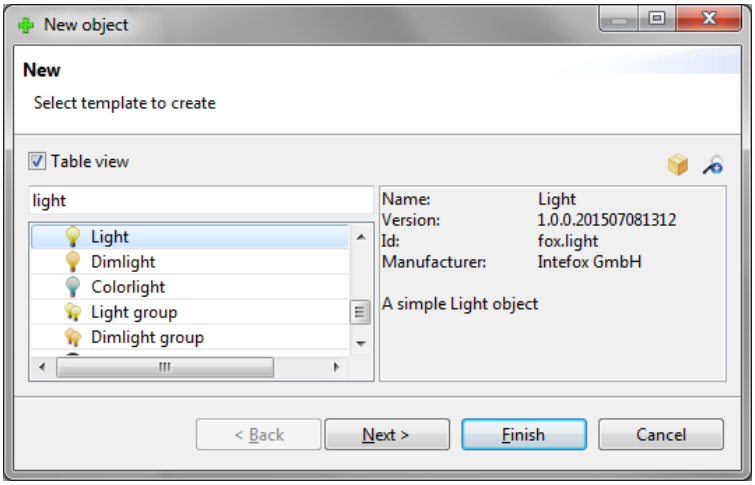


2. Geben Sie den Suchbegriff ein

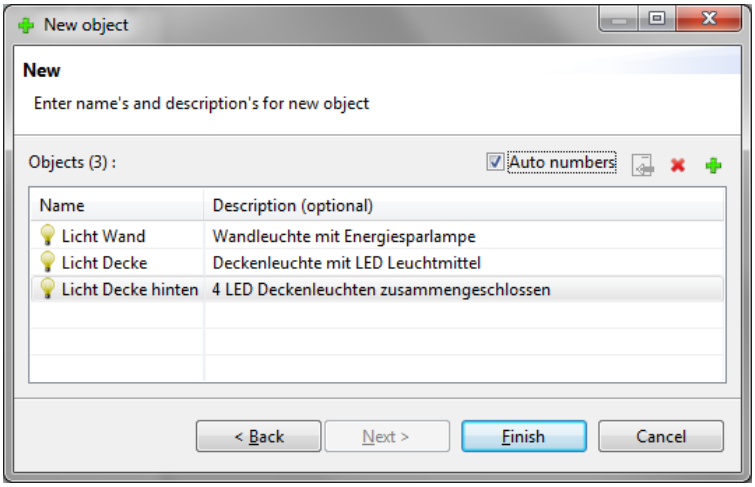
Geben Sie im Textfeld den Suchbegriff des gewünschten Objektes ein. Durch den **Live-Filter** müssen Sie nicht den ganzen Suchbegriff eingeben. Lediglich der Anfang bis die Tabelle entsprechend gefildert werden kann.



3. Selektieren Sie das gefundene Objekt und klicken Weiter (Next)

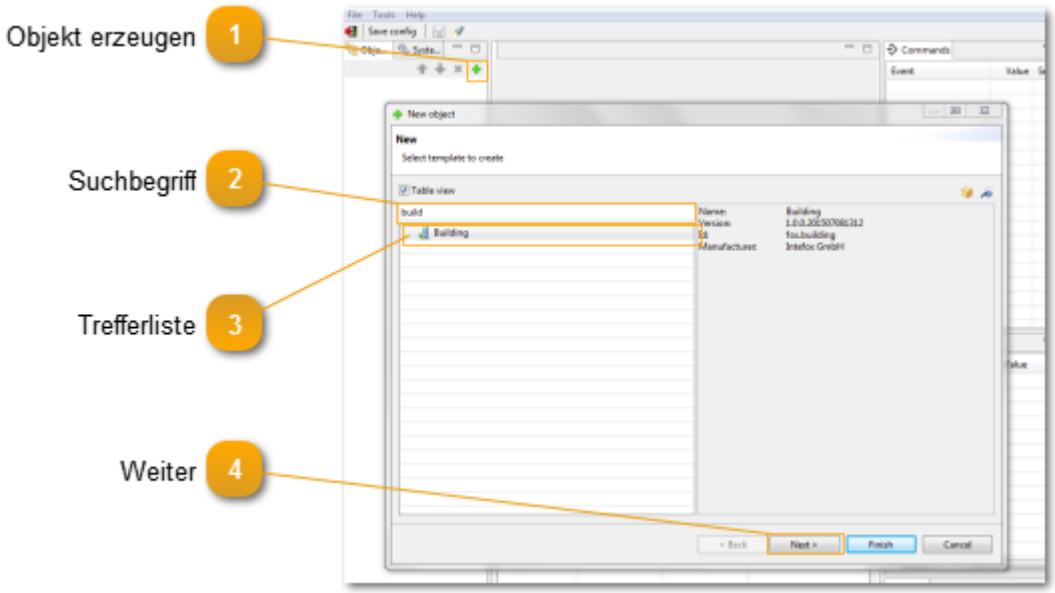


4. Im letzten Schritt können Sie die Anzahl der Objekte mit dem grünen + oder roten x verändern und den Namen und Beschreibung hinterlegen



5. Klicken Sie Fertig (Finish)

Gebäude erzeugen



1 Objekt erzeugen

Klicken um den Assistenten zu starten

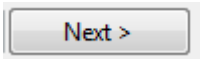
2 Suchbegriff

Geben Sie hier "build" für den Anfang der Bezeichnung **"Building"** ein

3 Trefferliste

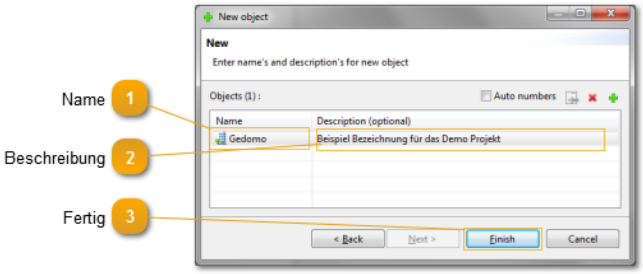
Selektieren Sie den Treffer Gebäude (Building)

4 Weiter

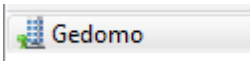


Klicken Sie auf weiter ...

Bezeichnung festlegen

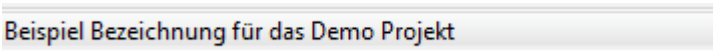


1 Name



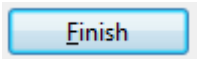
Geben Sie hier den Namen Ihres Gebäudes ein

2 Beschreibung



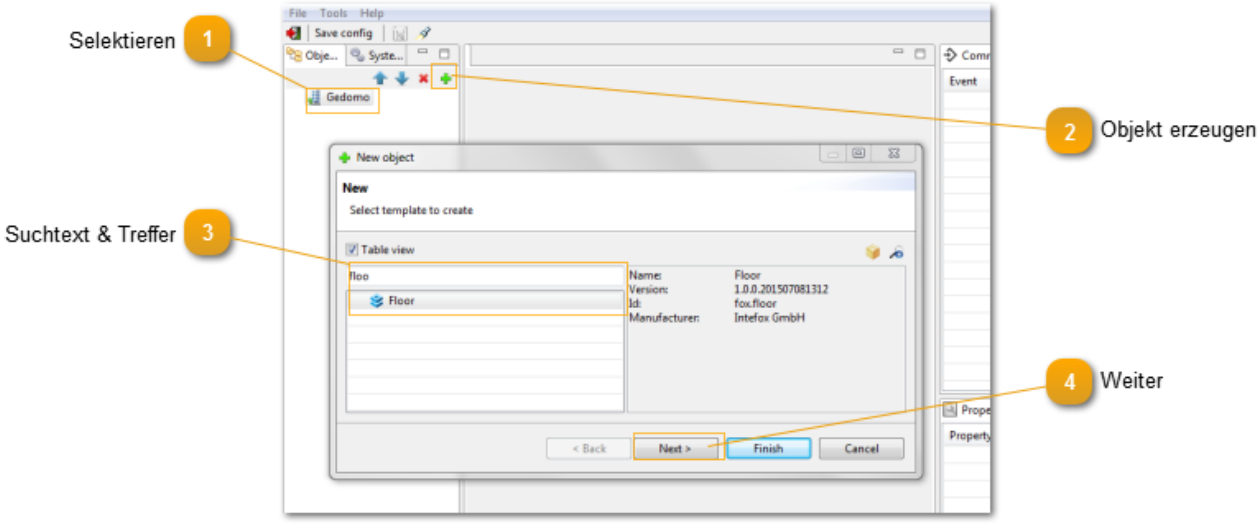
Optional eine Beschreibung des Objektes

3 Fertig



Klicken Sie auf Fertig. Der Assistent schließt sich und das Objekt wird im Objektbaum eingefügt.

Geschosse erzeugen



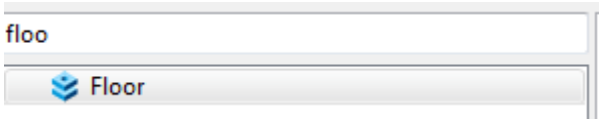
1 Selektieren

Selektieren Sie das Gebäude

2 Objekt erzeugen

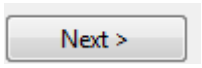
Klicken um den Assistenten zu starten

3 Suchtext & Treffer



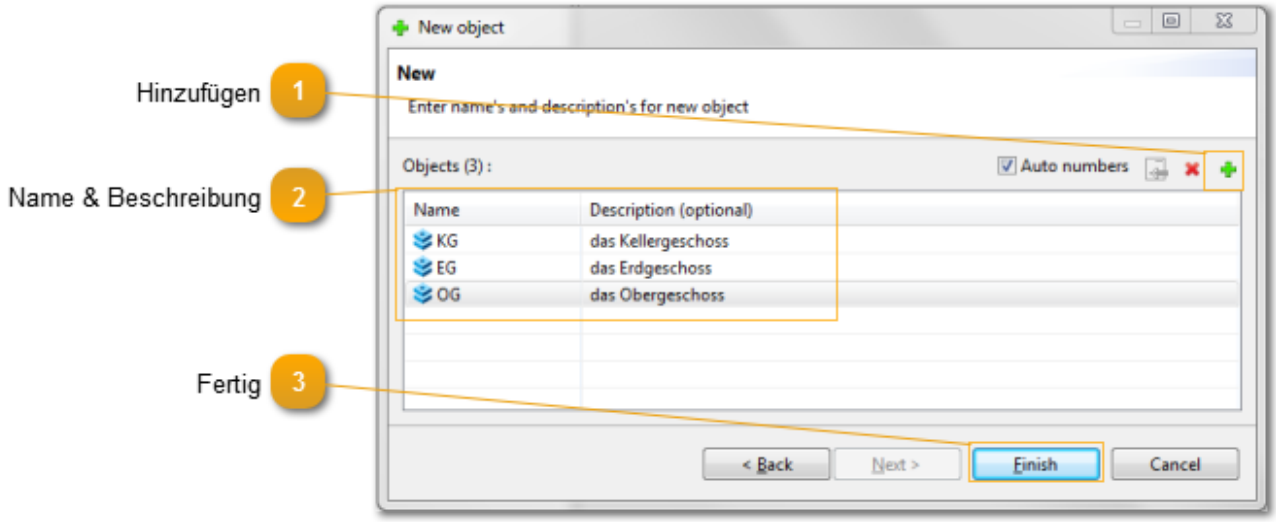
1. Geben Sie im Textfeld "floo" an, um nach "Geschosse" zu suchen.
2. Markieren Sie den Treffer "Floor"

4 Weiter



Klicken Sie weiter

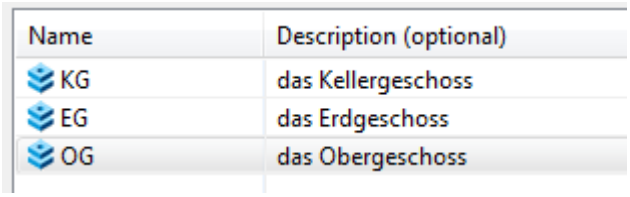
Bezeichnungen festlegen



1 Hinzufügen

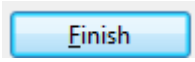
Klicken Sie noch 2x auf hinzufügen, damit Sie in Summe 3 Etagen in der Liste vorfinden

2 Name & Beschreibung



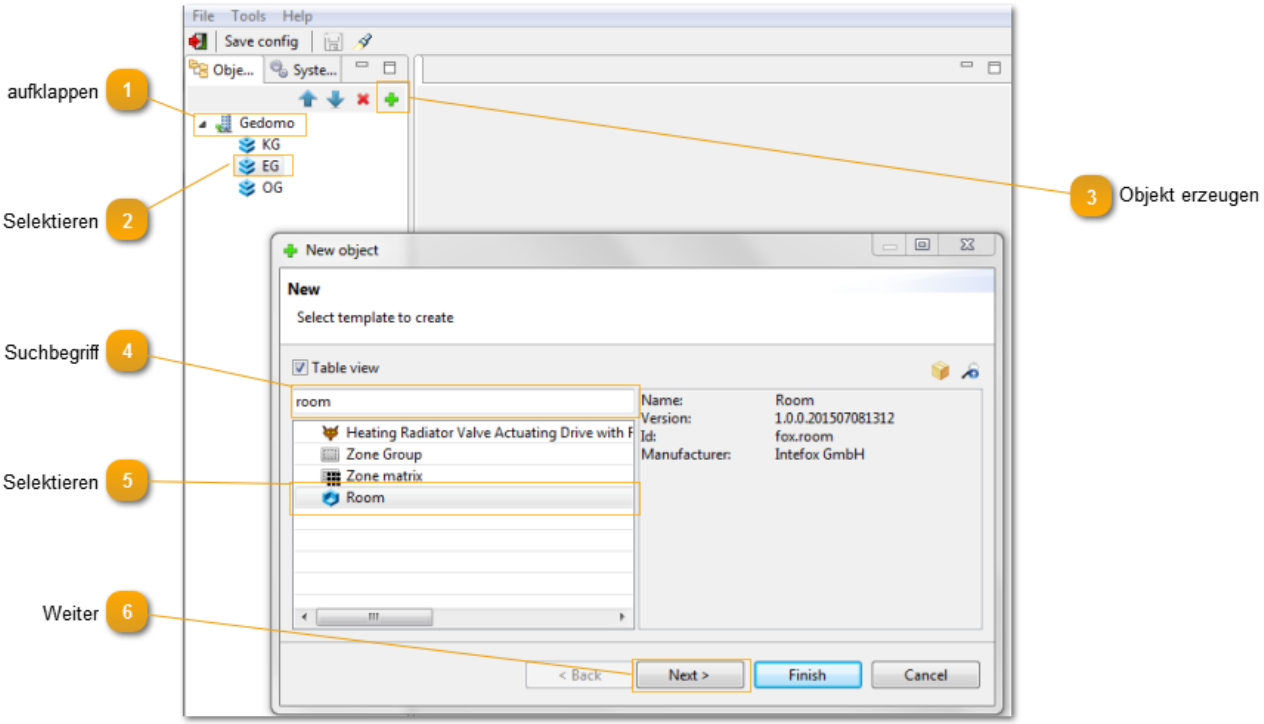
Fügen Sie hier Ihre Namen und Beschreibung (optional) ein

3 Fertig

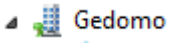


Klicken Sie auf Fertig

Räume erzeugen



1 aufklappen



Klicken um den Baum zu öffnen, damit man die Geschosse vom vorherigen Schritt angezeigt bekommt

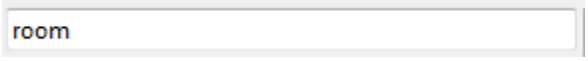
2 Selektieren

Selektieren Sie das Erdgeschoss, damit dort die neuen Räume erzeugt werden.

3 Objekt erzeugen

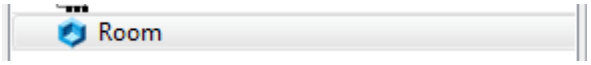
Klicken um den Assistenten zu starten

4 Suchbegriff



Geben die "room" ein um nach Räume zu suchen

5 Selektieren

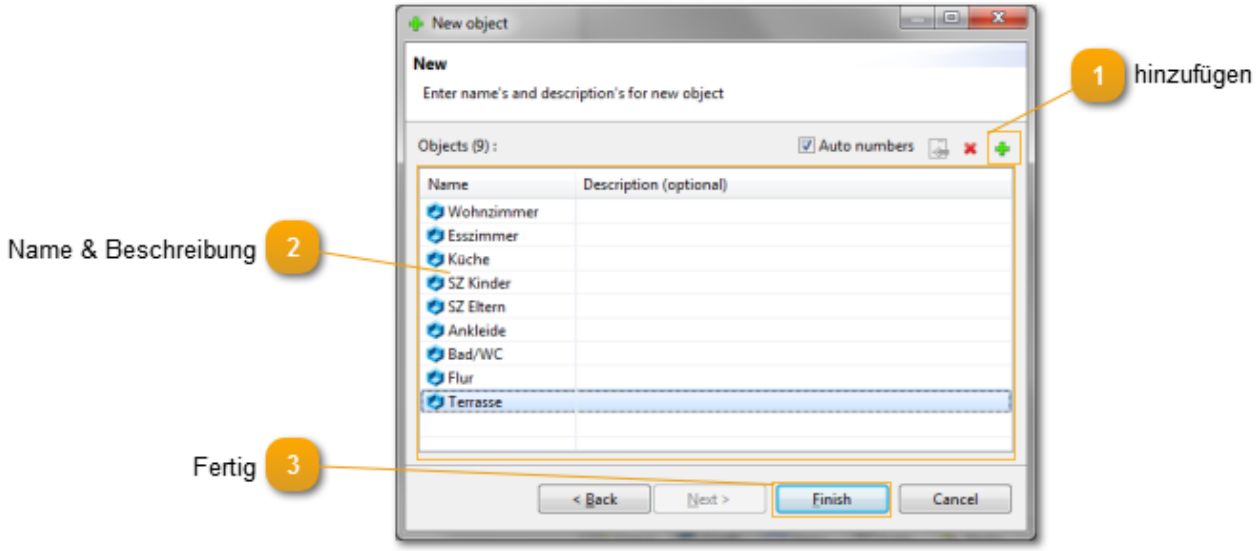


Klicken Sie hier um den Treffer zu selektieren

6 Weiter

Klicken Sie auf weiter ...

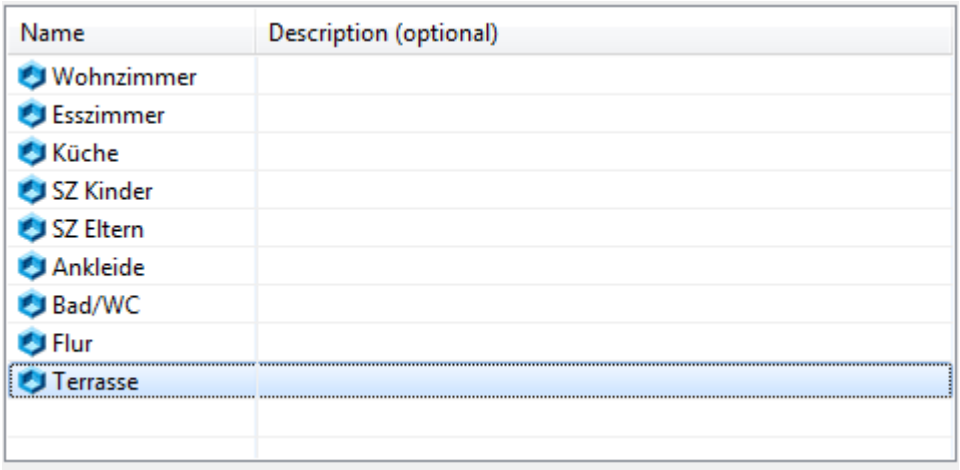
Bezeichnungen festlegen



1 hinzufügen

Fügen Sie weitere Räume hinzu

2 Name & Beschreibung



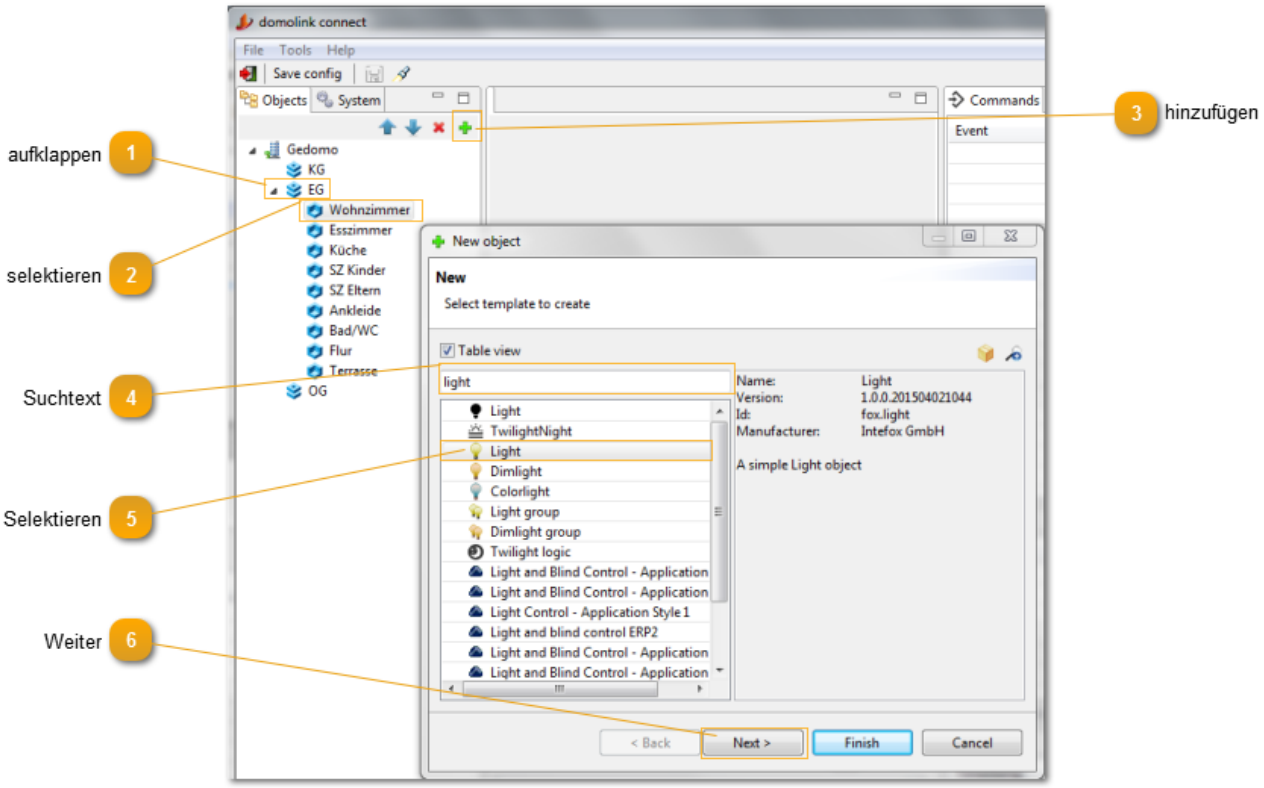
Geben Sie alle Namen und Bezeichnungen (optional) ein. Die Reihenfolge ist nicht zwingend gleich wie in der Abbildung

3 Fertig

Klicken Sie auf Fertig um die Räume hinzuzufügen

Lichter erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]



1 aufklappen

EG

Klicken Sie hier um das Geschoss "EG" aufzuklappen

2 selektieren

Wohnzimmer

Selektieren Sie das Wohnzimmer

3 hinzufügen

Klicken Sie hier um den Assistenten zu starten

4 Suchtext

light

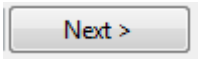
Geben die "light" ein, damit die Lichter gefunden werden

5 Selektieren

Light

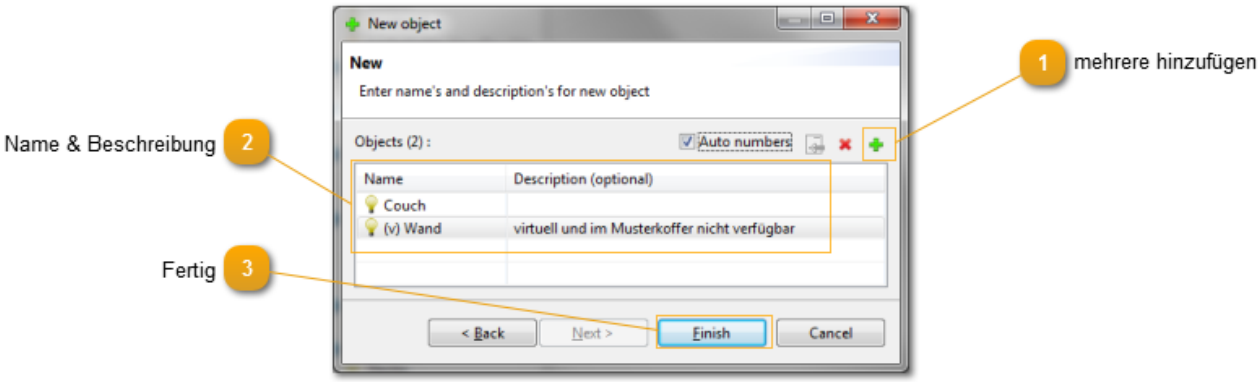
Selektieren Sie das Licht

6 Weiter



Klicken Sie auf weiter ...

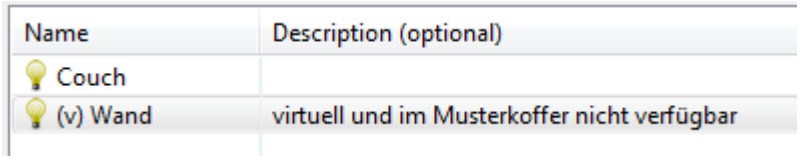
Bezeichnungen festlegen



1 mehrere hinzufügen

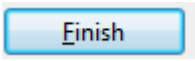
Klicken Sie auf das Icon um mehrere Lichter hinzuzufügen. Wir erstellen in diesem Beispiel auch Lichter, die nicht im Musterkoffer existieren und daher auch nicht real leuchten können. Aber in der Visualisierung werden diese angezeigt und eine gute Übung

2 Name & Beschreibung



Geben Sie den Namen und Beschreibung (optional) ein. Wir legen zum üben Objekte an, die im Musterkoffer real nicht existieren und kennzeichnen diese mit (v) vor dem eigentlichen Namen. Die Bezeichnung des Namens ist frei wählbar!

3 Fertig



Klicken Sie auf Fertig

Weitere Lichter

Fügen Sie die weiteren Lichter ein.
Selektieren Sie den Raum, in welchem Sie die Lichter angelegt werden sollen und klicken auf
Suchen Sie nach "light" und wählen Sie das Licht aus, klicken Sie weiter und vergeben Sie die Namen und Anzahl der zu erzeugenden Lichter.

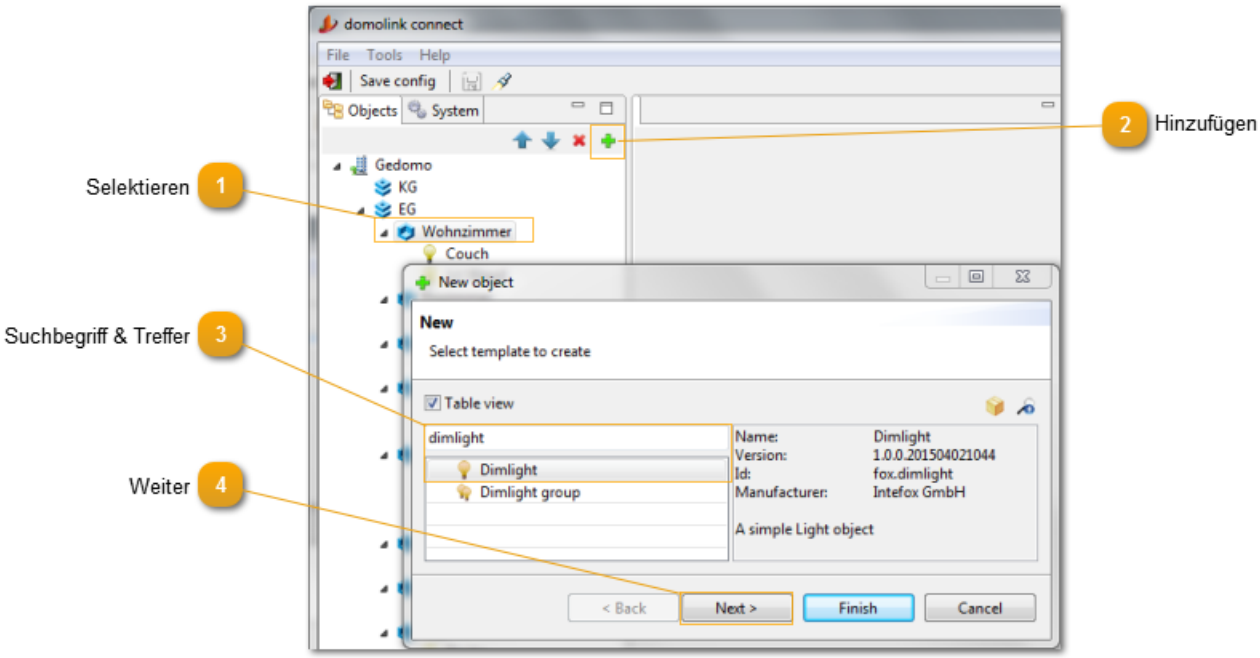
Es ist einfacher in einem Raum gleich auch die Lichter für die anderen Räume zu erzeugen und danach die Lichter in die richtigen Räume zu schieben.
Beispiel mit Taster

Danach sollte Ihr Objektbaum wie folgt ausschauen:

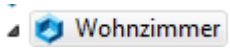
Die Beschreibung ist frei wählbar, aber es macht Sinn indente wie im Beispiel zu nehmen, da der Anleitung dadurch leichter zu folgen ist.
Es ist auch erkennbar, welche Lichter nur für den Test angelegt wurden (beginnend mit (v) und diese Real nicht existieren)

Dimmlichter erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]



1 Selektieren

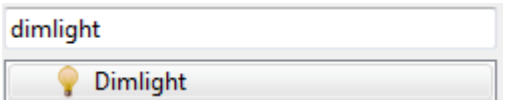


Selektieren Sie das Wohnzimmer, falls nicht schon geschehen

2 Hinzufügen

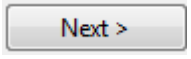
Hier klicken um den Assistenten zu starten

3 Suchbegriff & Treffer



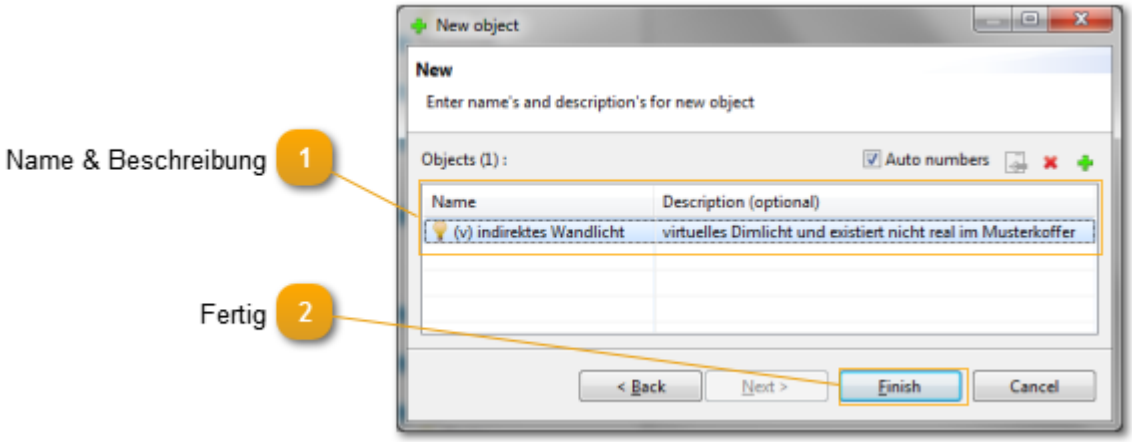
1. Geben Sie "dimlight" ein, um nach Dimmlichter zu suchen
2. Selektieren Sie das Dimmlicht (Dimlight)

4 Weiter

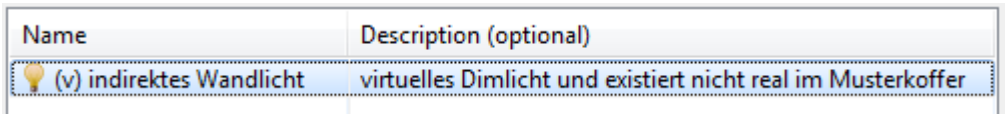


Klicken sie auf Weiter ...

Bezeichnungen festlegen

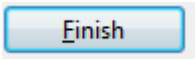


1 Name & Beschreibung



Geben Sie den Namen und Beschreibung (optional) ein

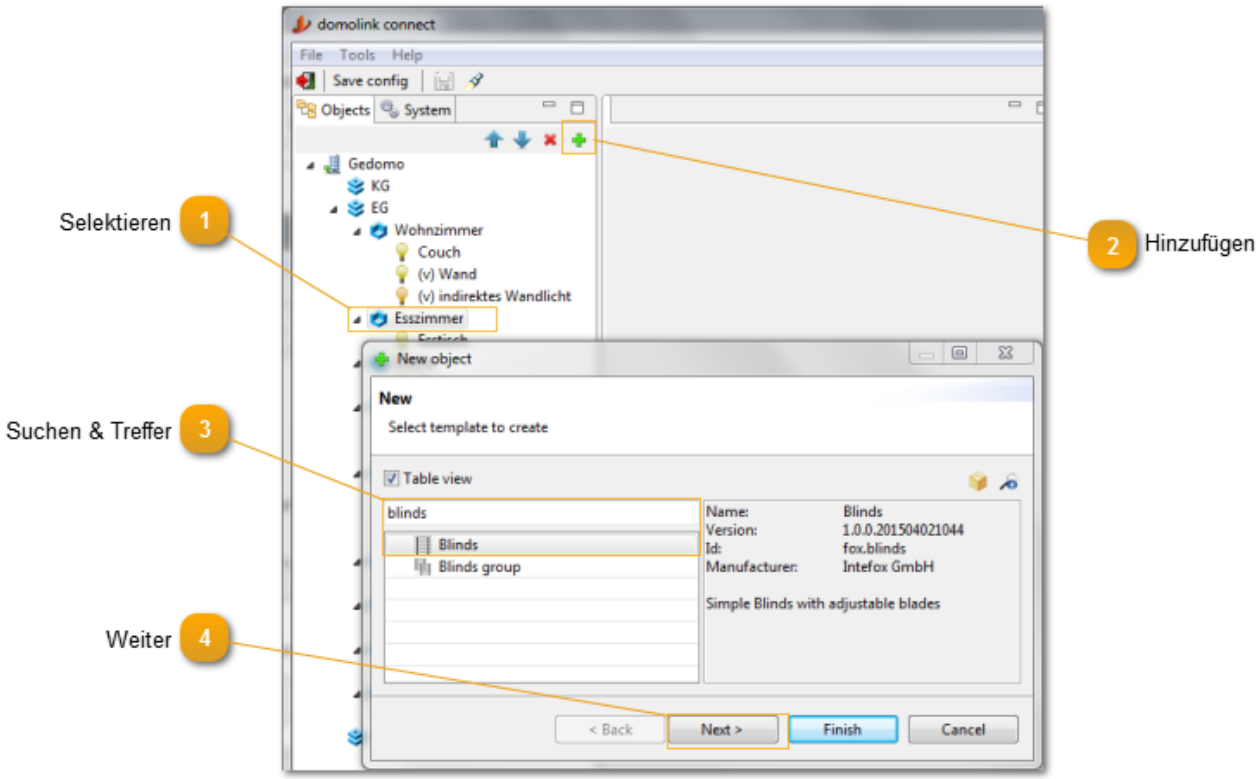
2 Fertig



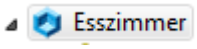
Klicken Sie auf Fertig

Jalousie erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]



1 Selektieren

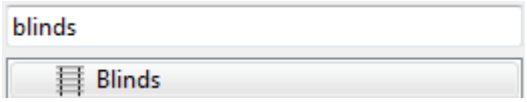


Selektieren Sie das Esszimmer

2 Hinzufügen

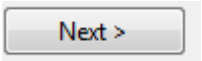
Hier klicken um den Assistenten zu starten

3 Suchen & Treffer



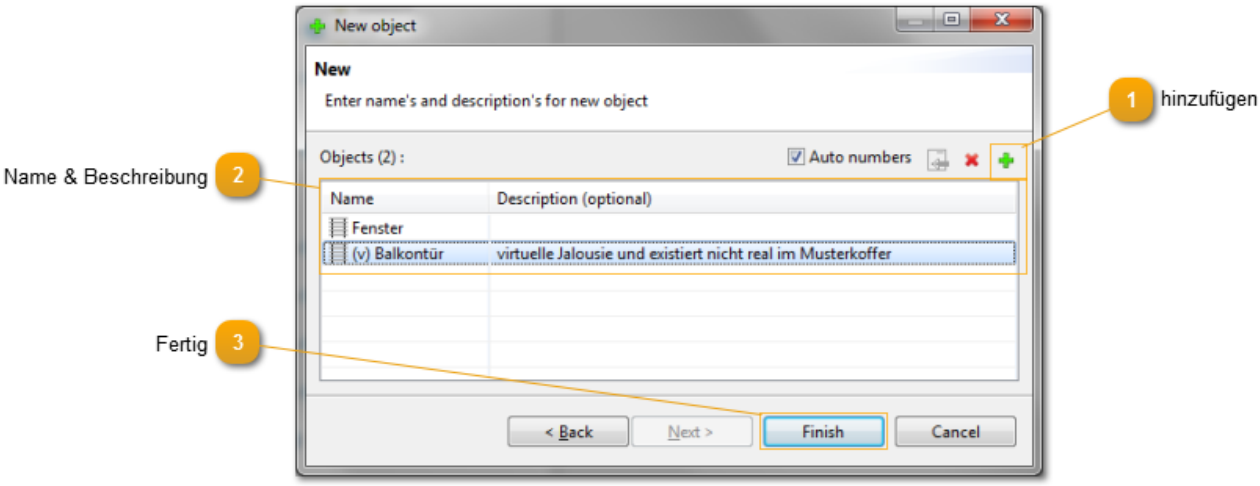
1. Geben Sie "blinds" ein, um nach Jalousien zu suchen
2. Selektieren Sie die Jalousie (Blinds)

4 Weiter



Klicken Sie auf Weiter ...

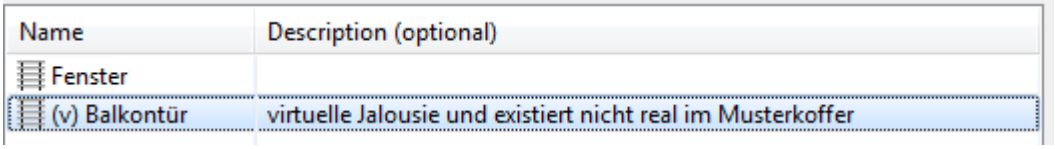
Bezeichnungen festlegen



1 hinzufügen

Klicken Sie um mehrere Jalousien hinzuzufügen

2 Name & Beschreibung



Geben Sie den Namen und Beschreibung (optional) ein

3 Fertig

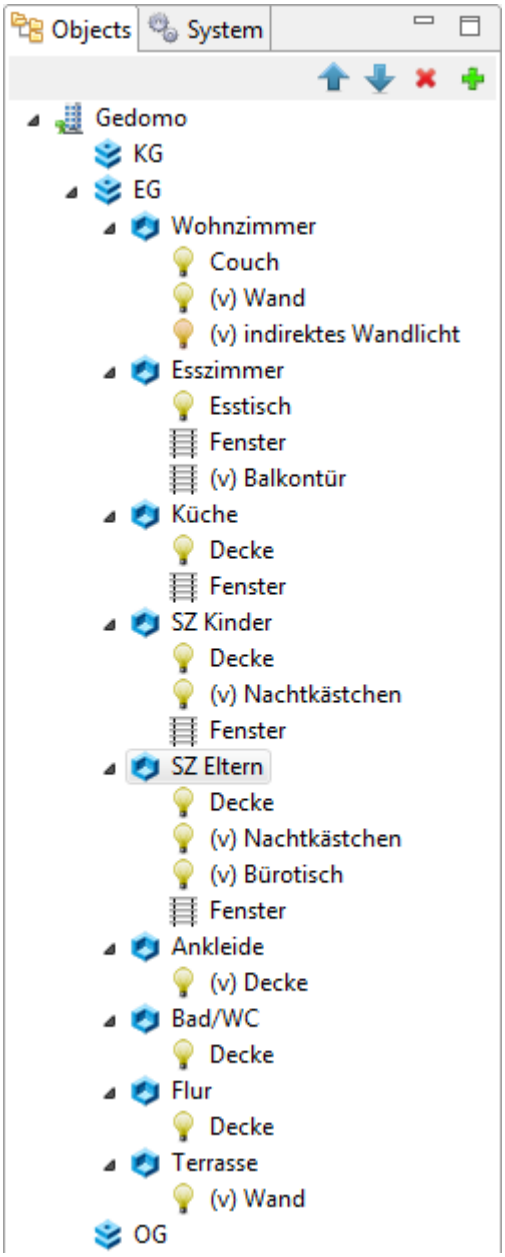
Klicken Sie auf Fertig

Weitere Jalousien

Fügen Sie alle weiteren Jalousien ein.
Selektieren Sie den Raum, in welchem Sie die Jalousien legen möchten und klicken auf das Icon
Geben Sie als Suchbegriff "blinds" ein und vergeben Sie im nächsten Schritt den Namen.

Es ist einfacher in einem Raum gleich auch die Jalousien für die anderen Räume zu erzeugen und danach die Jalousien in die richtigen Räume zu schieben
Beispiel mit Taster

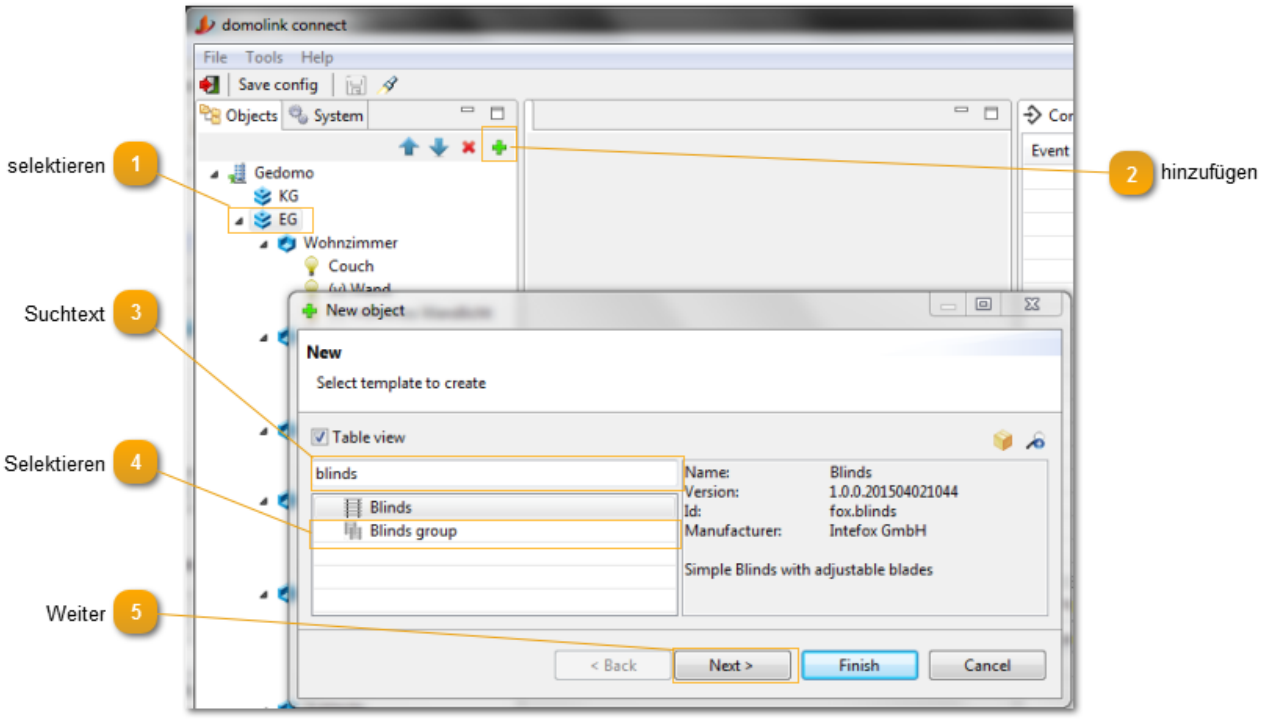
Danach sollte Ihr Objektbaum wie folgt ausschauen:



Die Beschreibung ist frei wählbar, aber es macht Sinn indente wie im Beispiel zu nehmen, da der Anleitung dadurch leichter zu folgen ist.

Jalousie Gruppe erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]



1 selektieren

Selektieren Sie das Erdgeschoss

2 hinzufügen

Klicken Sie hier um den Assistenten zu starten

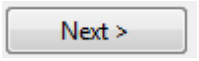
3 Suchtext

Geben die "blinds" ein, damit die Jalousie Gruppe gefunden wird

4 Selektieren

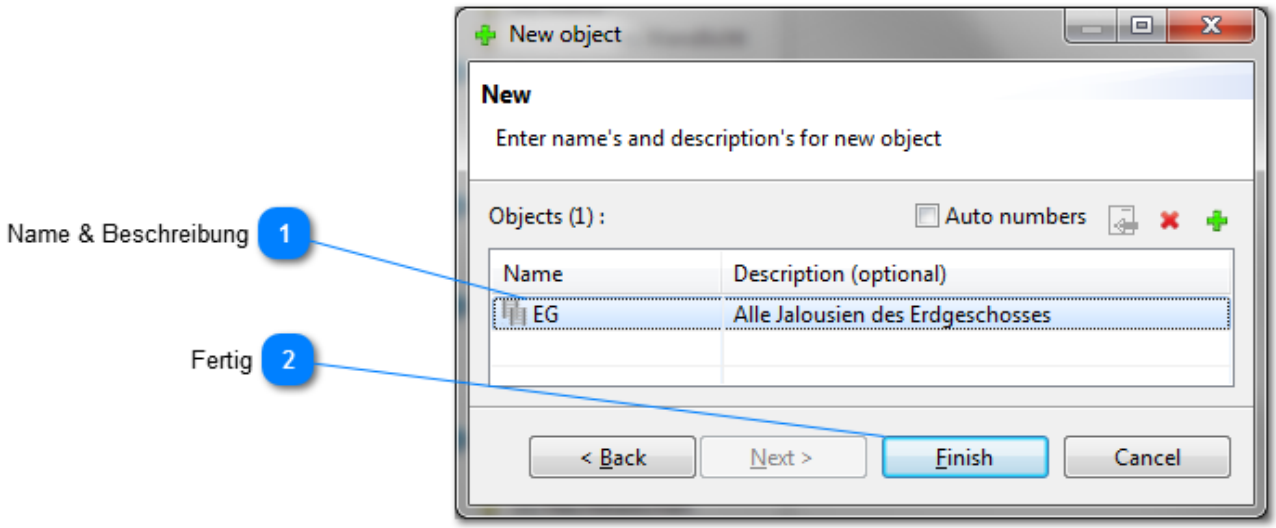
Selektieren Sie die Jalousie Gruppe (Blinds group)

5 Weiter

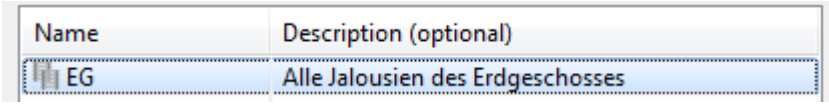


Klicken Sie auf weiter ...

Bezeichnungen festlegen

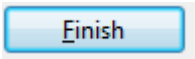


1 Name & Beschreibung



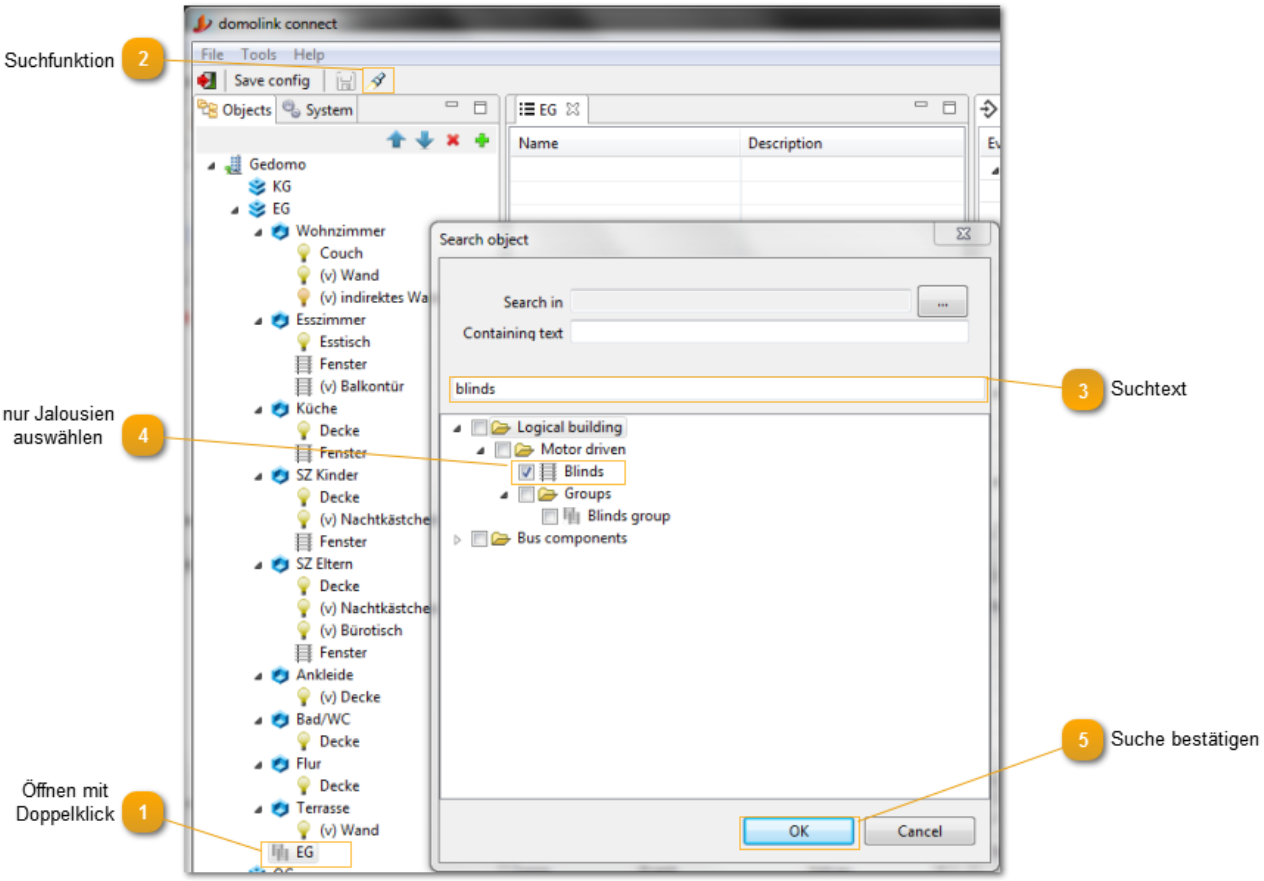
Geben Sie den Namen und die Beschreibung (optional) ein

2 Fertig



Klicken Sie auf Fertig

Jalousie Gruppe öffnen



1 Öffnen mit Doppelklick

Doppelklicken Sie auf die Gruppe, um diese zu öffnen

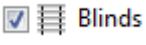
2 Suchfunktion

Klicken Sie auf Suchen um die Suchfunktion zu öffnen

3 Suchtext

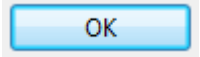
Tippen Sie in das Suchfeld "blinds" ein

4 nur Jalousien auswählen



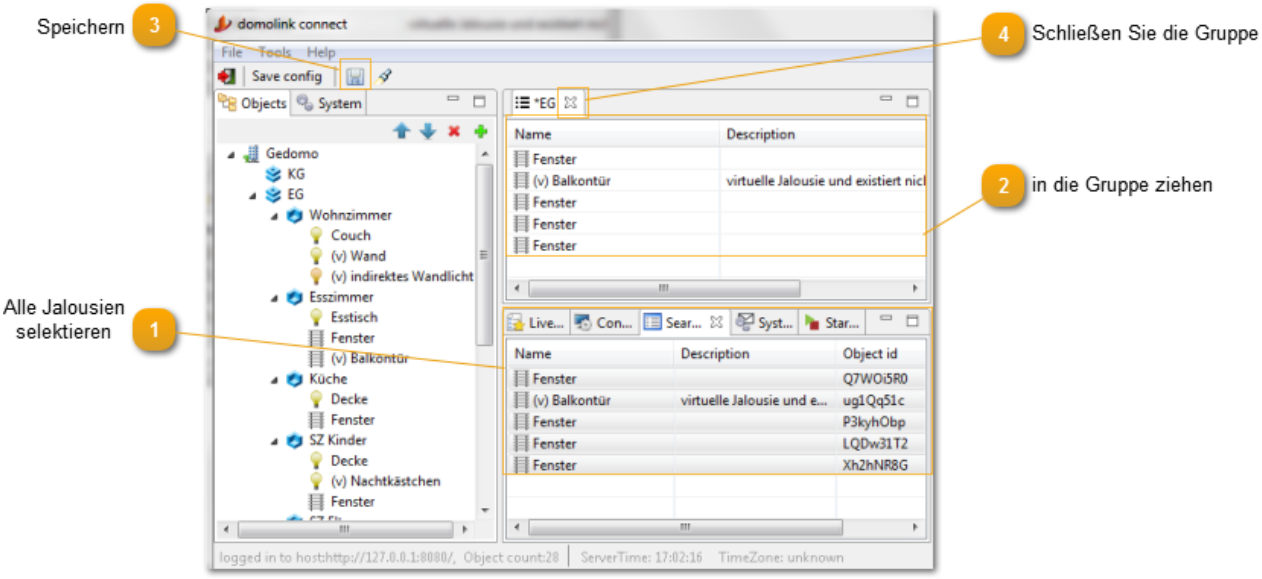
Markieren Sie "Blinds", damit nur nach Jalousien gesucht wird

5 Suche bestätigen

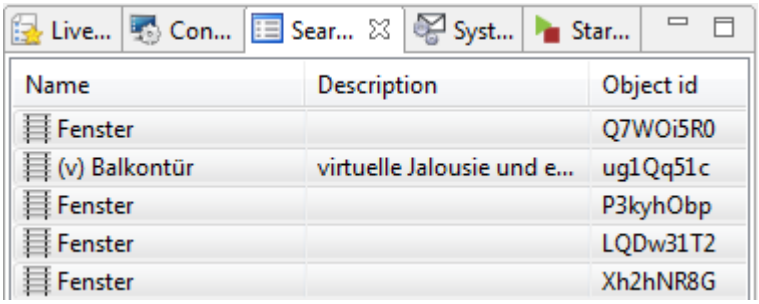


Klicken Sie auf OK, um die Suche zu starten

Jalousie Gruppe füllen

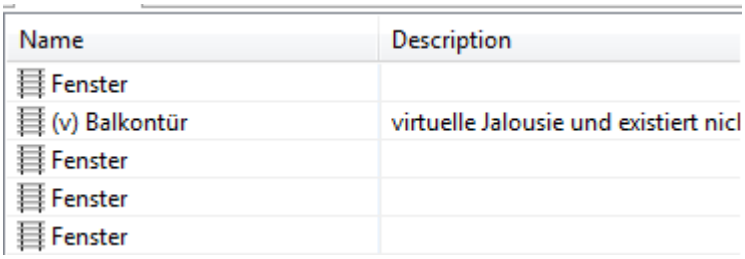


1 Alle Jalousien selektieren



Selektieren Sie alle Jalousien (Klicken Sie in die erste Zeile und mit **gehaltener** Shift Taste in die letzte Zeile um alle zu markieren)

2 in die Gruppe ziehen



Ziehen Sie mittels drag&drop die markierten Jalousien alle nach oben in die geöffnete Gruppe

3 Speichern

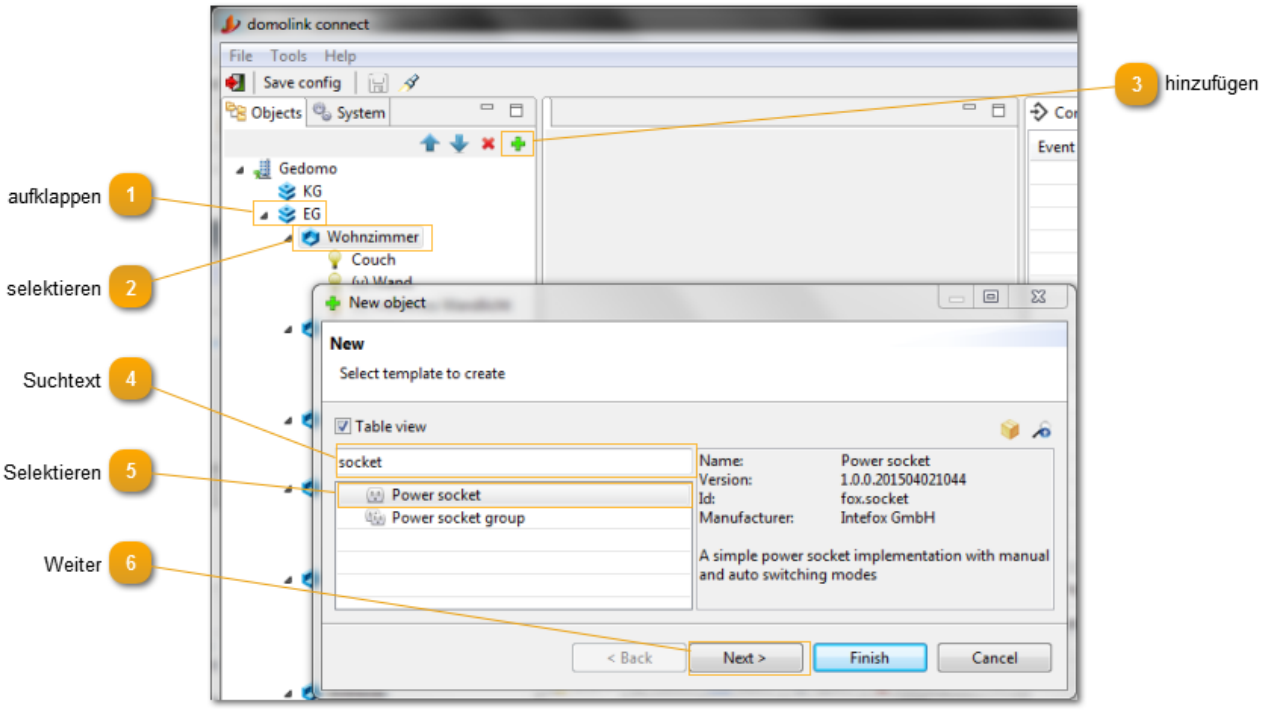
Klicken Sie auf das Icon um die Gruppe zu speichern

4 Schließen Sie die Gruppe

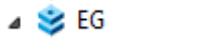
Auf das Icon klicken um die Gruppe zu schließen. Sollte etwas nicht gespeichert worden sein, wird nach automatisch nach gefragt und man kann gleich speichern. Alternativ kann man auf das Speichern Icon klicken um die Gruppe zu speichern.

Steckdosen erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]

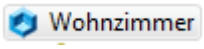


1 aufklappen



Klicken Sie hier um das Geschoss "EG" aufzuklappen

2 selektieren



Selektieren Sie das Wohnzimmer

3 hinzufügen

Klicken Sie auf das Icon um den Assistenten zu starten

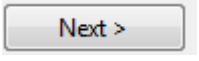
4 Suchtext

Geben die "socket" ein, damit die Steckdosen gefunden werden

5 Selektieren

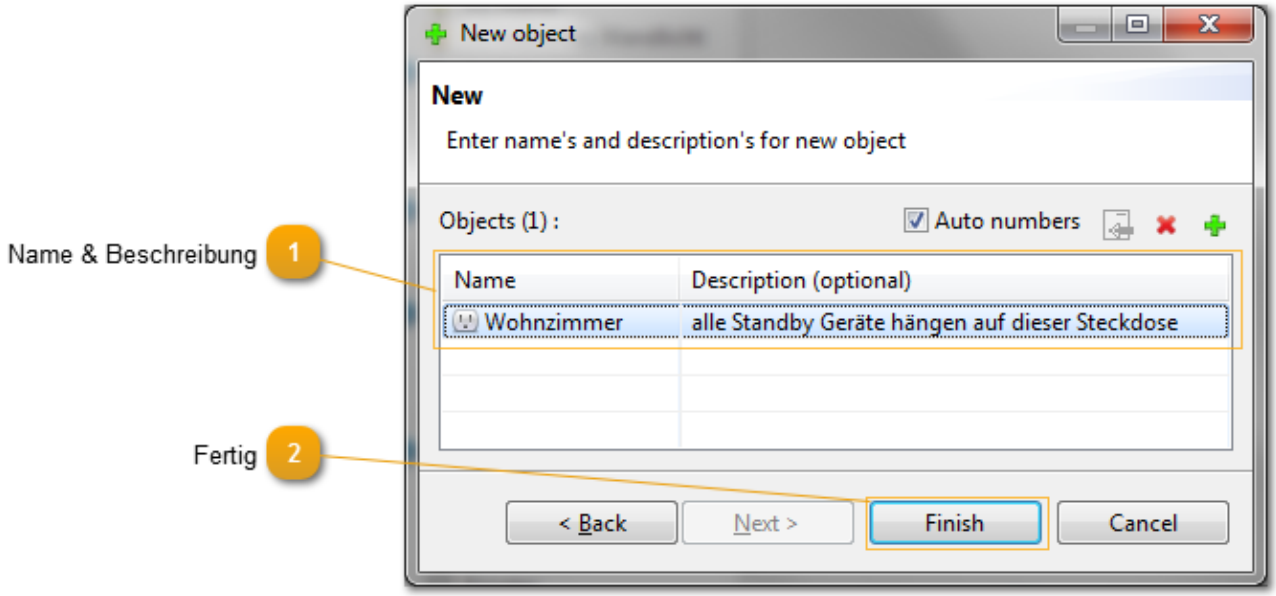
Selektieren Sie das die Steckdose

6 Weiter

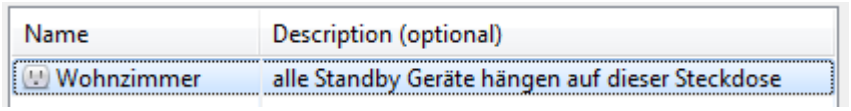


Klicken Sie auf weiter ...

Bezeichnungen festlegen

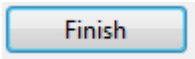


1 Name & Beschreibung



Geben Sie den Namen und Beschreibung (optional) ein.

2 Fertig



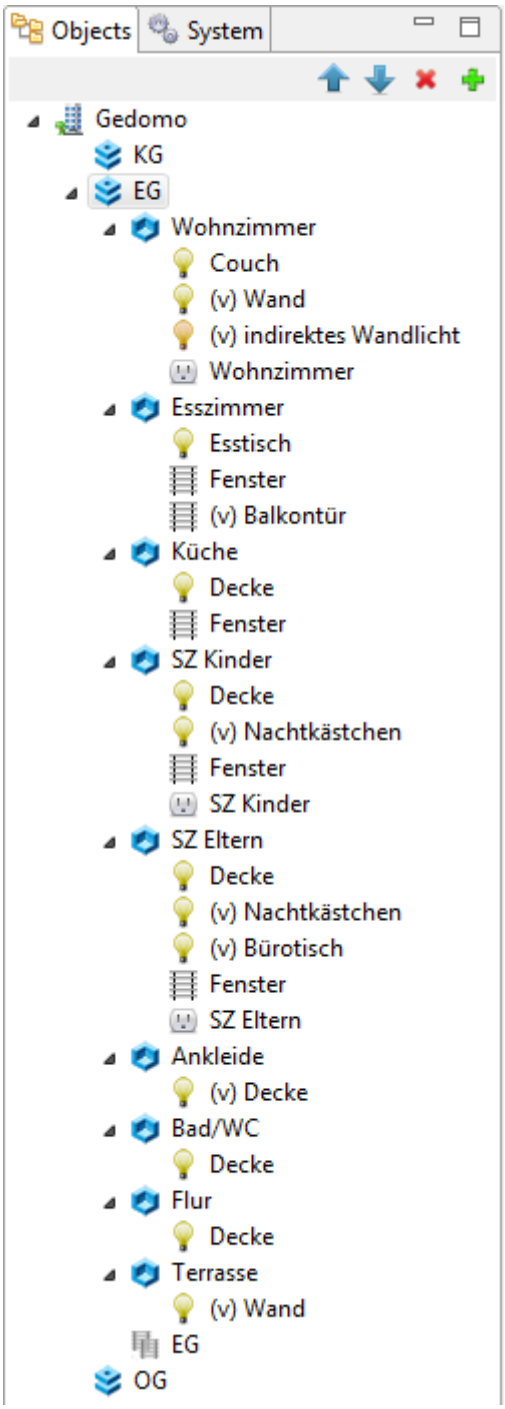
Klicken Sie auf Fertig

Weitere Steckdosen

Fügen Sie alle weiteren Jalousien ein.
Selektieren Sie den Raum, in welchem Sie die Jalousien legen möchten und klicken auf das Icon
Geben Sie als Suchbegriff "socket" ein und vergeben Sie im nächsten Schritt den Namen.

Es ist einfacher in einem Raum gleich auch die Steckdosen für die anderen Räume zu erzeugen und danach die Steckdosen in die richtigen Räume zu schieben. **Beispiel mit Taster**

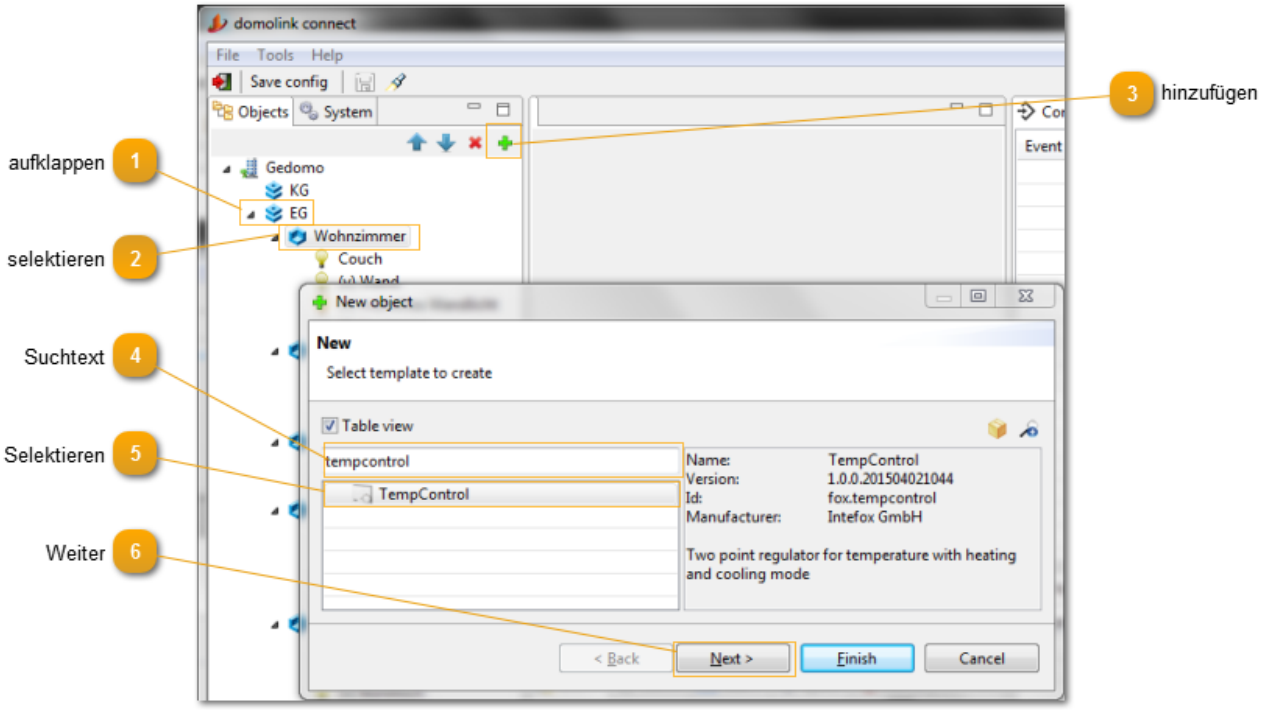
Danach sollte Ihr Objektbaum wie folgt ausschauen:



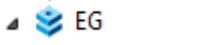
Die Beschreibung ist frei wählbar, aber es macht Sinn indente wie im Beispiel zu nehmen, da der Anleitung dadurch leichter zu folgen ist.

Heizungsregler erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]

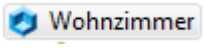


1 aufklappen



Klicken Sie hier um das Geschoss "EG" aufzuklappen

2 selektieren

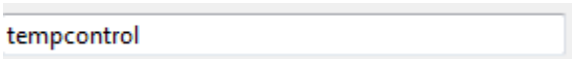


Selektieren Sie das Wohnzimmer

3 hinzufügen

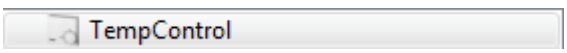
Klicken Sie auf das Icon um einen Heizungsregler hinzuzufügen

4 Suchtext



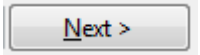
Geben die "tempcontrol" ein, damit die Heizung gefunden wird

5 Selektieren



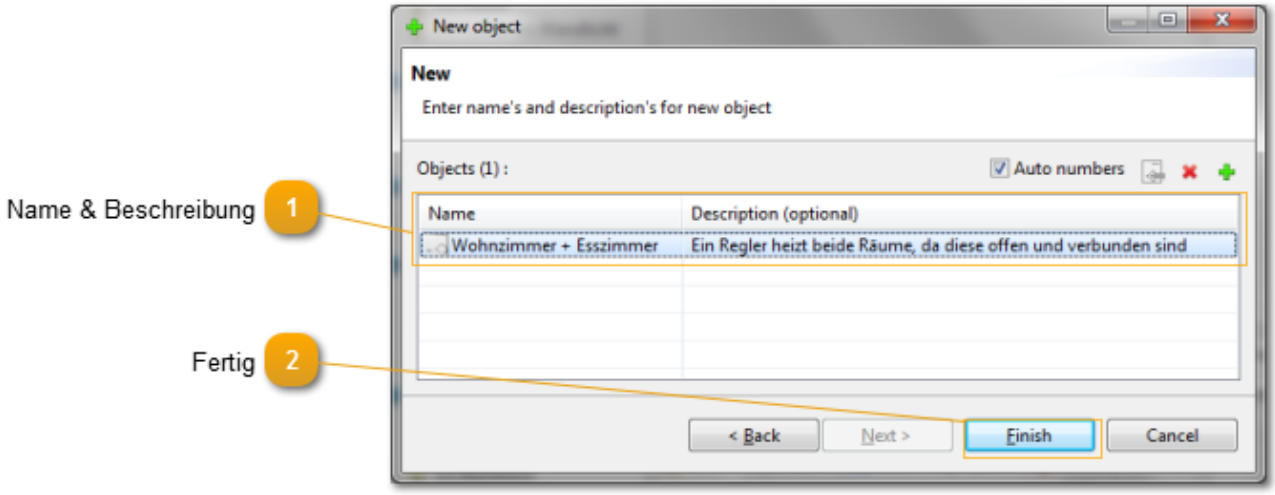
Selektieren Sie das den Heizungsregler

6 Weiter

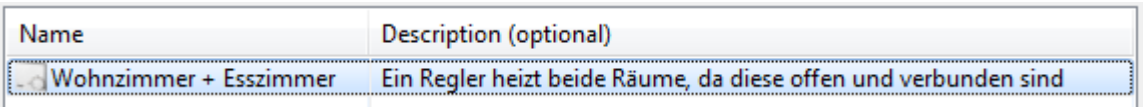


Klicken Sie auf weiter ...

Bezeichnungen festlegen



1 Name & Beschreibung



Geben Sie den Namen und Beschreibung (optional) ein.

2 Fertig

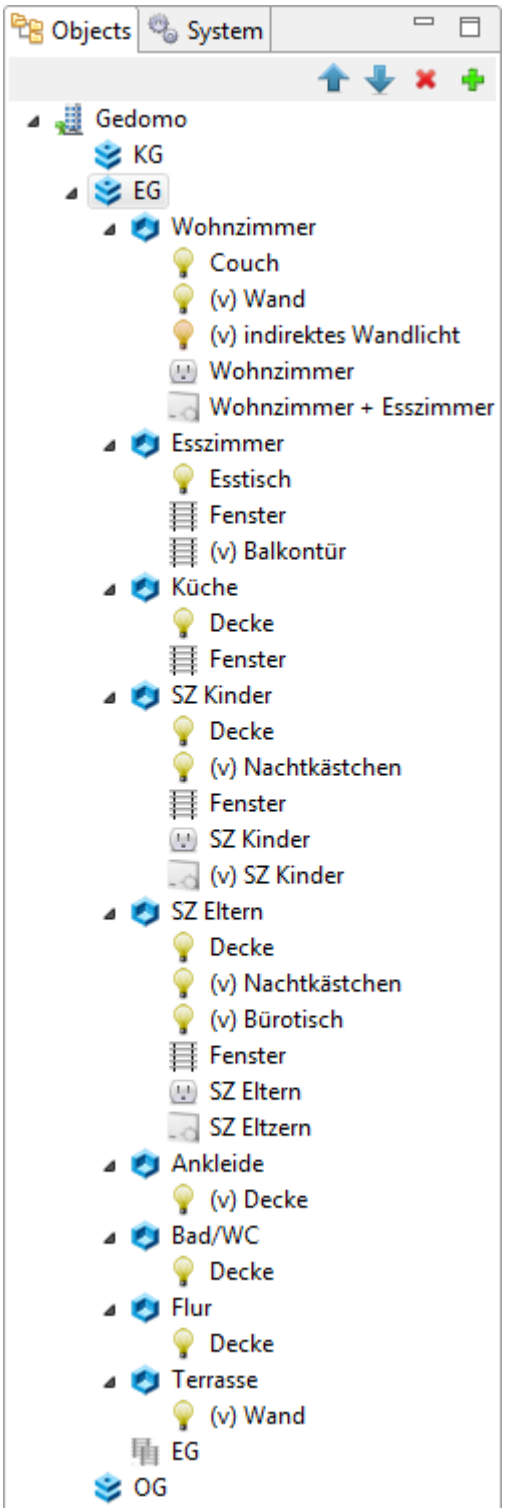
Klicken Sie auf Fertig

Weitere Heizungsregler

Fügen Sie die weiteren Heizungsregler ein.
Selektieren Sie den Raum, in welchem Sie der Heizungsregler legen möchten und klicken auf
Geben Sie als Suchbegriff "blinds" ein und vergeben Sie im nächsten Schritt den Namen.

Es ist einfacher in einem Raum gleich auch die Heizungsregler für die anderen Räume zu erzeugen und danach die Heizungsregler in die richtigen Räume zu schieben. **Beispiel mit Taster**

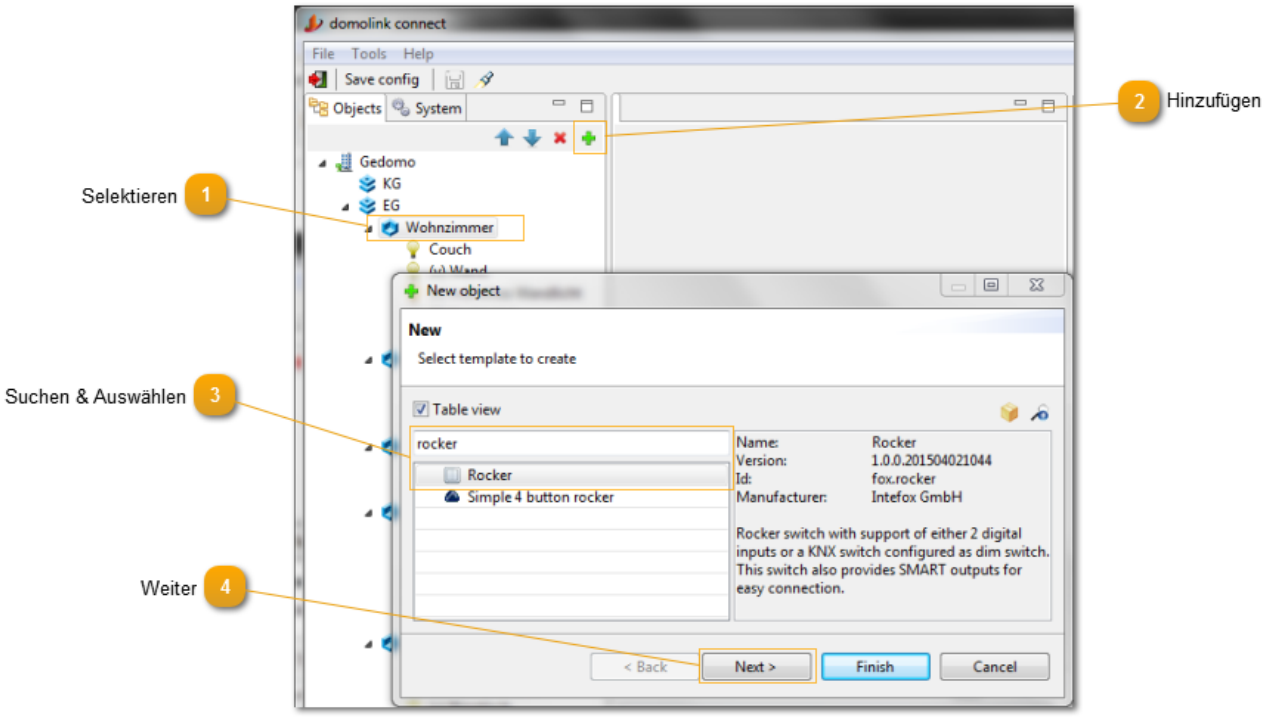
Danach sollte Ihr Objektbaum wie folgt ausschauen:



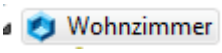
Die Beschreibung ist frei wählbar, aber es macht Sinn indente wie im Beispiel zu nehmen, da der Anleitung dadurch leichter zu folgen ist.

Doppeltaster erzeugen

[Exakte Objektbeschreibung hier]
Sie können auch einen Doppeltaster (Rocker) einfügen, wenn Sie nur eine Taste haben. Belegen Sie nur den 1. Kanal und Sie haben auch die Kurz-Lang Funktion beim drücken.



1 Selektieren

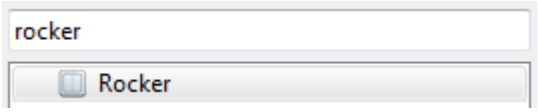


Öffnen Sie den Objektbaum bis zum Wohnzimmer und selektieren Sie diesen.

2 Hinzufügen

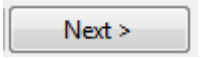
Klicken Sie hier um Taster hinzuzufügen

3 Suchen & Auswählen



Geben Sie als Suchbegriff "rocker" ein und markieren Sie den gefundenen Taster (Rocker) in der Trefferliste

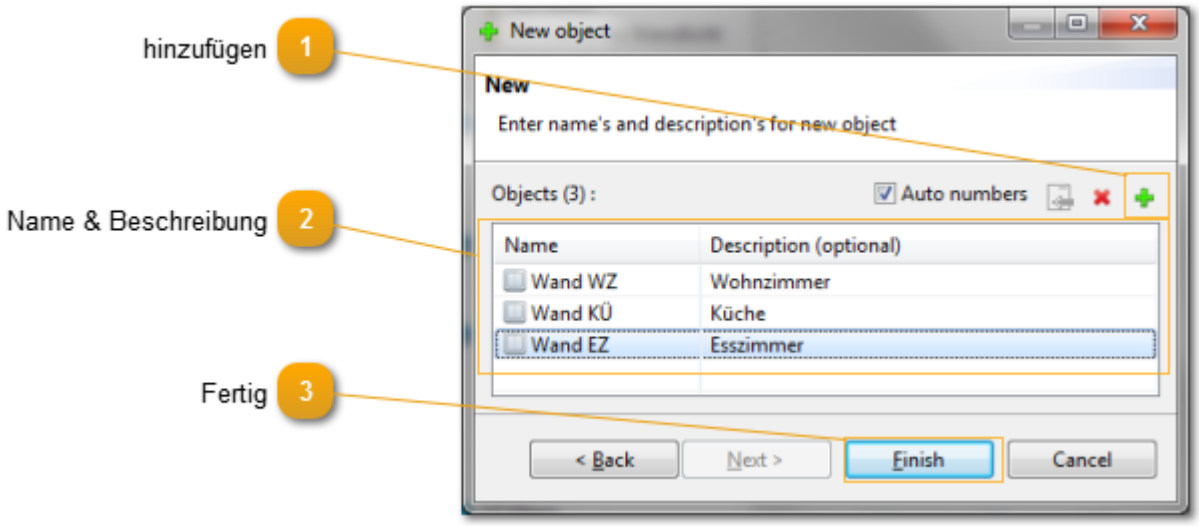
4 Weiter



Klicken Sie auf Weiter (Next) ...

Bezeichnungen festlegen

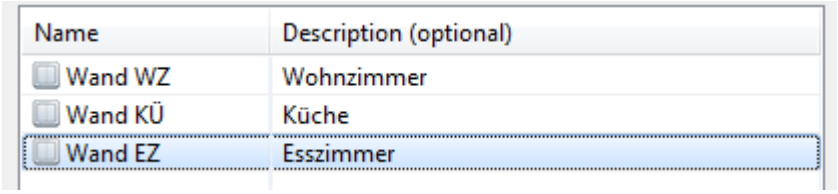
(Hier erzeugen wir die Taster auch für die anderen Räumen und verschieben diese dann)



1 hinzufügen

Fügen Sie weitere Taster hinzu

2 Name & Beschreibung



Name	Description (optional)
Wand WZ	Wohnzimmer
Wand KÜ	Küche
Wand EZ	Esszimmer

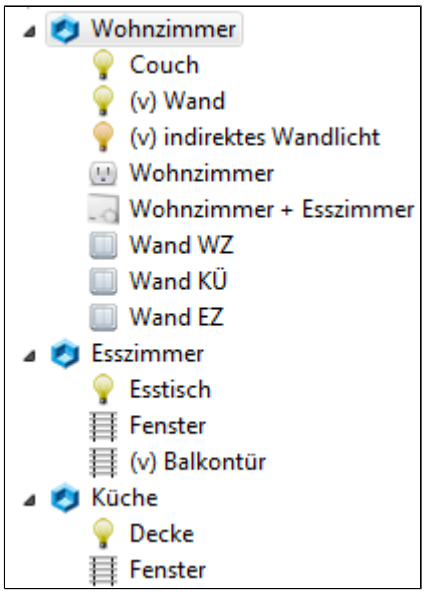
Geben Sie alle Namen und Beschreibung (optional) ein

3 Fertig

Klicken Sie auf Fertig

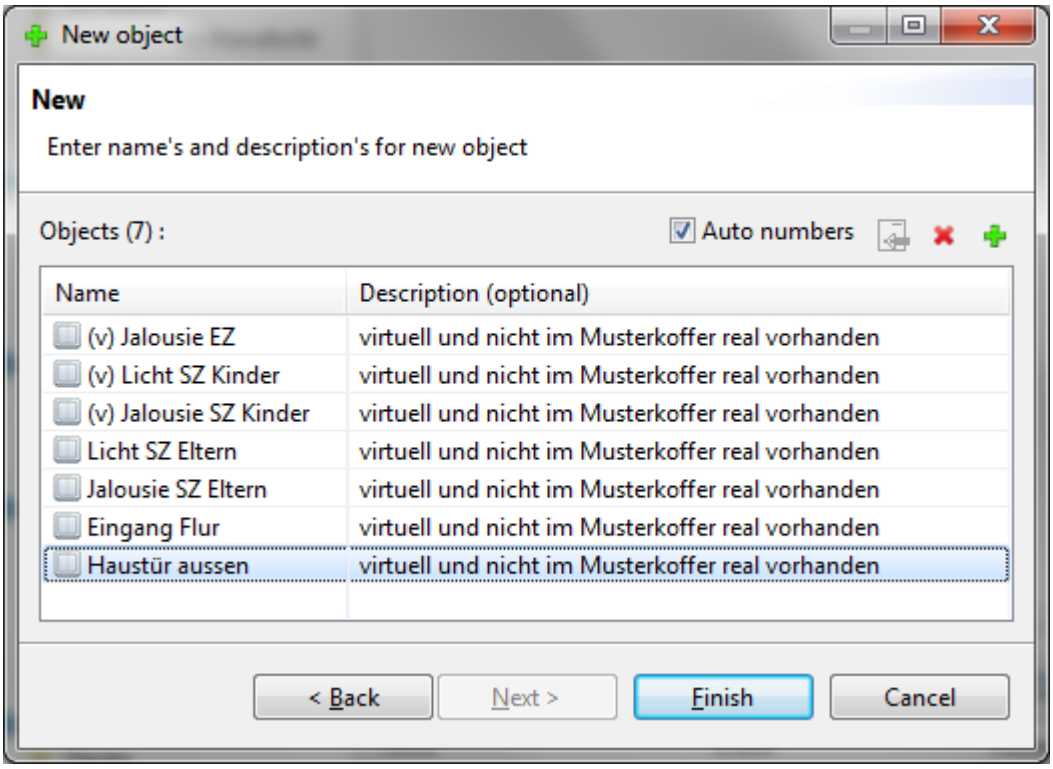
weitere Taster hinzufügen

Verschieben Sie mit Drag&Drop die Taster in die Räume Küche und Esszimmer



Danach sollten Sie diesen Objektbaum haben:

Fügen Sie alle anderen Taster in die passenden Räume hinzu. Sie können einfacher halber alle in einem Raum erzeugen und dann verschieben.

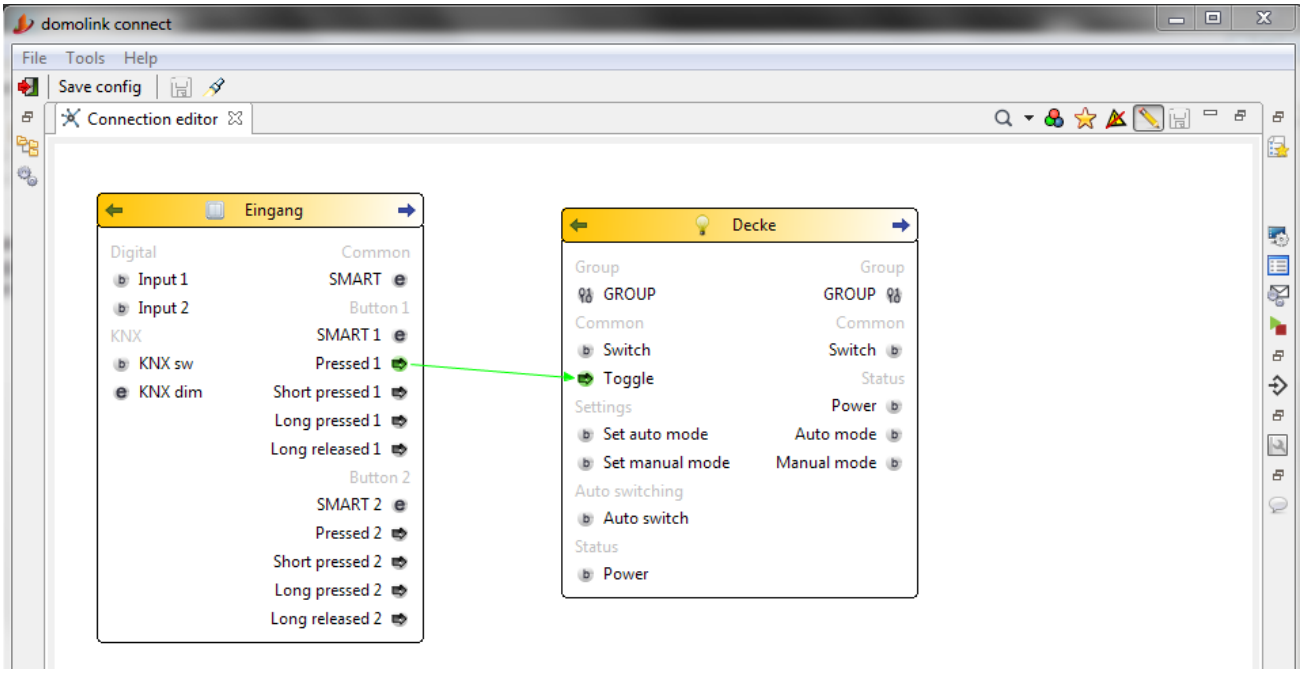


und nach dem Verschieben sollte der Objektbaum wie folgt aussehen:

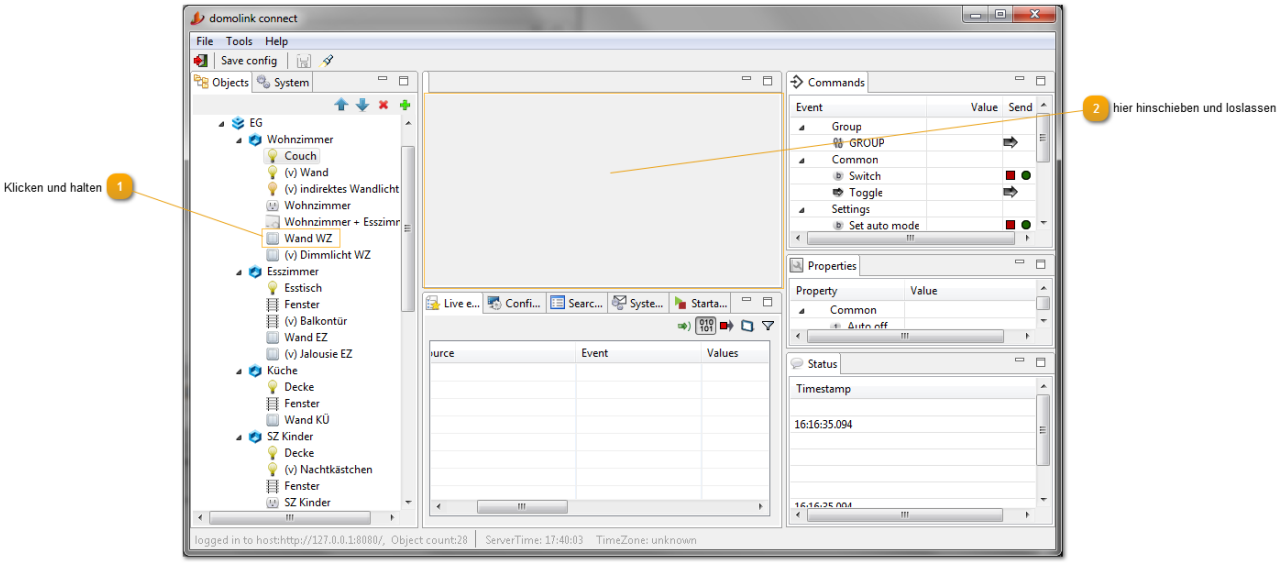
Objects
System
EG
Wohnzimmer
Couch
(v) Wand
(v) indirektes Wandlicht
Wohnzimmer
Wohnzimmer + Esszimr
Wand WZ
(v) Dimmlicht WZ
Esszimmer
Esstisch
Fenster
(v) Balkontür
Wand EZ
(v) Jalousie EZ
Küche
Decke
Fenster
Wand KÜ
SZ Kinder
Decke
(v) Nachtkästchen
Fenster
SZ Kinder
(v) SZ Kinder
(v) Licht SZ Kinder
(v) Jalousie SZ Kinder
SZ Eltern
Decke
(v) Nachtkästchen
(v) Bürotisch
Fenster
SZ Eltern
SZ Eltzern
Licht SZ Eltern
Jalousie SZ Eltern
Ankleide
(v) Decke
Bad/WC
Decke
Flur
Decke
Eingang Flur
Terrasse
(v) Wand
EG
Haustür aussen
OG

Objekte verbinden

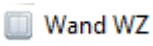
Damit ein Objekt einem anderen Informationen senden kann, müssen diese im Designer miteinander verbunden werden. Diese Verbindungen stellt die **eigentliche Konfiguration** dar.
Objekte haben links die **Eingänge** und rechts die **Ausgänge**. Es können nur von Ausgängen zu Eingängen verbunden werden(!)
Beispiel Screenshot für solch eine Verbindung, die nachfolgend Schritt für Schritt erzeugt werden. Eine gültige Verbindung wird immer mit einem Grün Pfeil angezeigt.



Licht Taster



1 Klicken und halten

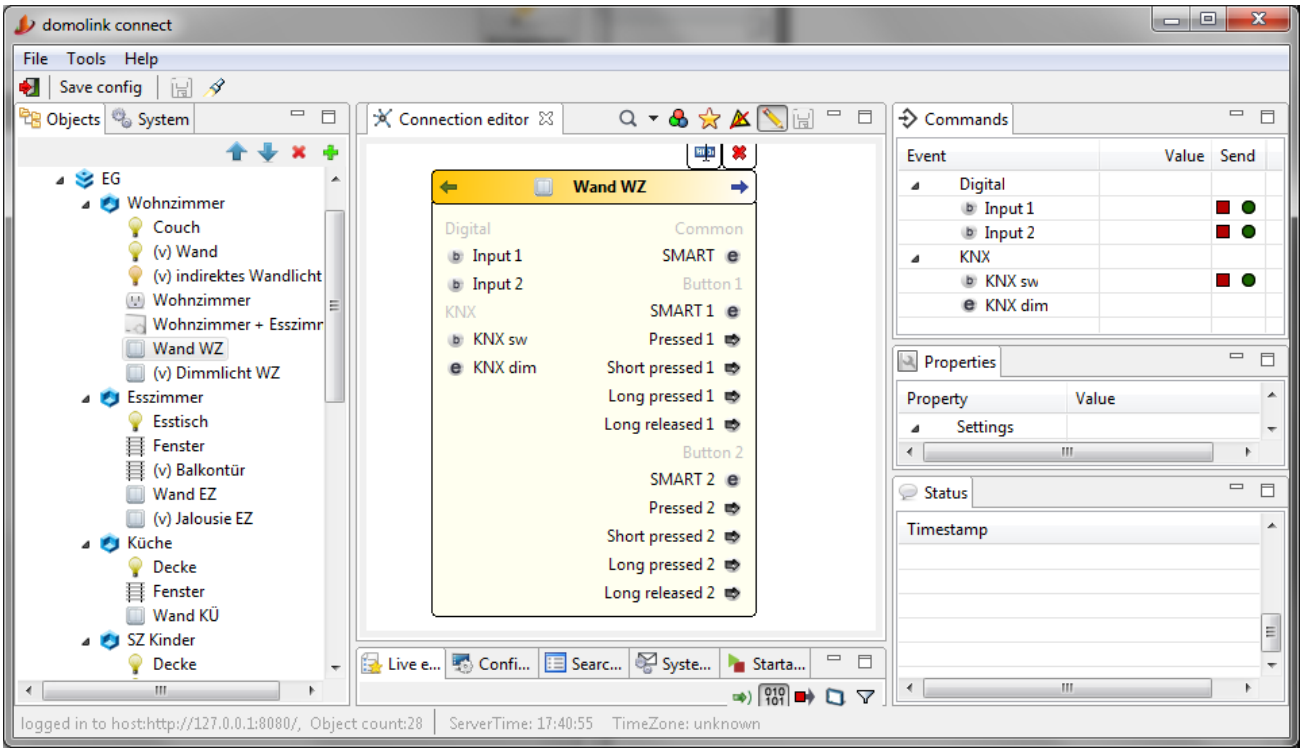


Klicken Sie auf den Taster "Wand WZ" und ziehen Sie diesen mit gedrückter Maustaste in die Mitte der "domolink connect" Software

2 hier hinschieben und loslassen

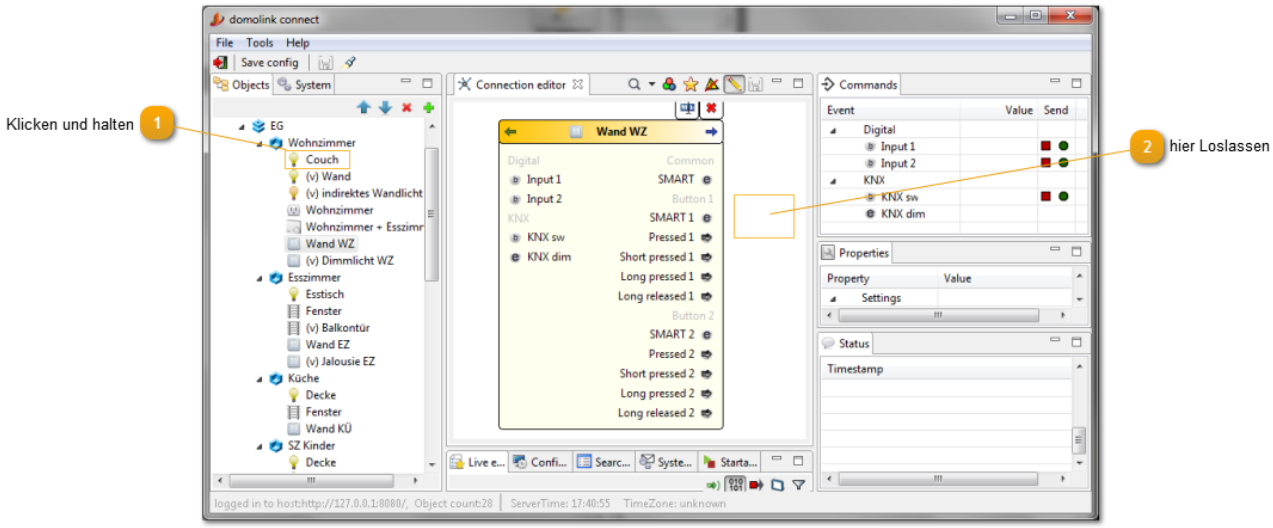
Lassen Sie die Maus los, wenn Sie in den Taster in die Mitte der "domolink connect" Software gezogen haben

Danach öffnet sich der Verbindungs Editor (Connection editor) wo Sie die Objekte verbinden können


domolink connect
File Tools Help
Save config
Objects System
EG
Wohnzimmer
Couch
(v) Wand
(v) indirektes Wandlicht
Wohnzimmer
Wohnzimmer + Esszimr
Wand WZ
(v) Dimmlicht WZ
Esszimmer
Esstisch
Fenster
(v) Balkontür
Wand EZ
(v) Jalousie EZ
Küche
Decke
Fenster
Wand KÜ
SZ Kinder
Decke
Connection editor
Wand WZ
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Live e...
Confi...
Searc...
Syste...
Starta...
Commands
Event
Value
Send
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Properties
Property
Value
Settings
Status
Timestamp
logged in to host:http://127.0.0.1:8080/, Object count:28
ServerTime: 17:40:55
TimeZone: unknown

Licht hinzufügen

Nachdem der Taster im Verbindungs Editor "liegt" schieben Sie das Licht auf die rechts Seite des Tasters



1 Klicken und halten

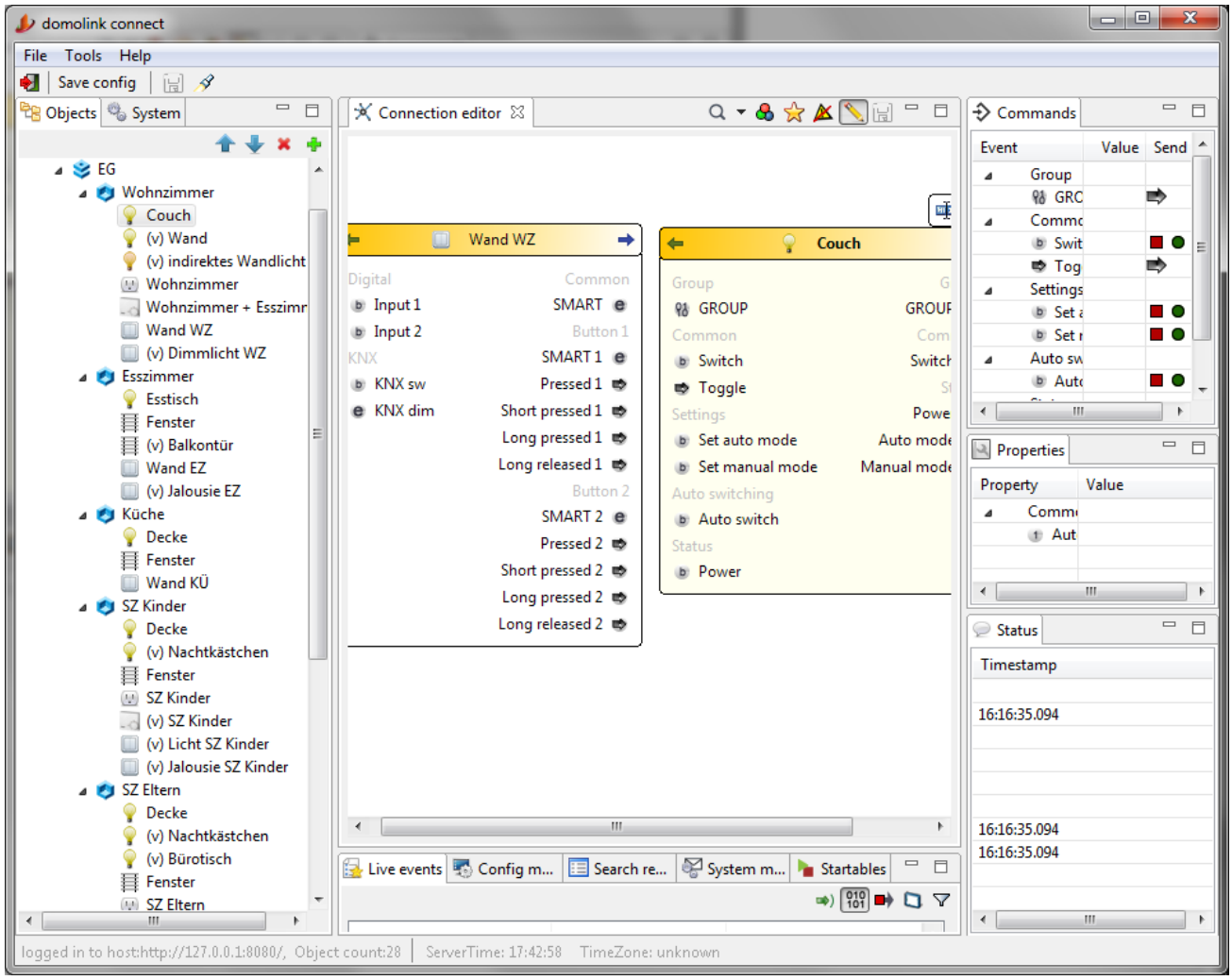
Couch

Klicken Sie das Licht an, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie es im "Connection editor" auf die rechte Seite des bereits vorhandenen Taster "Wand WZ"

2 hier Loslassen

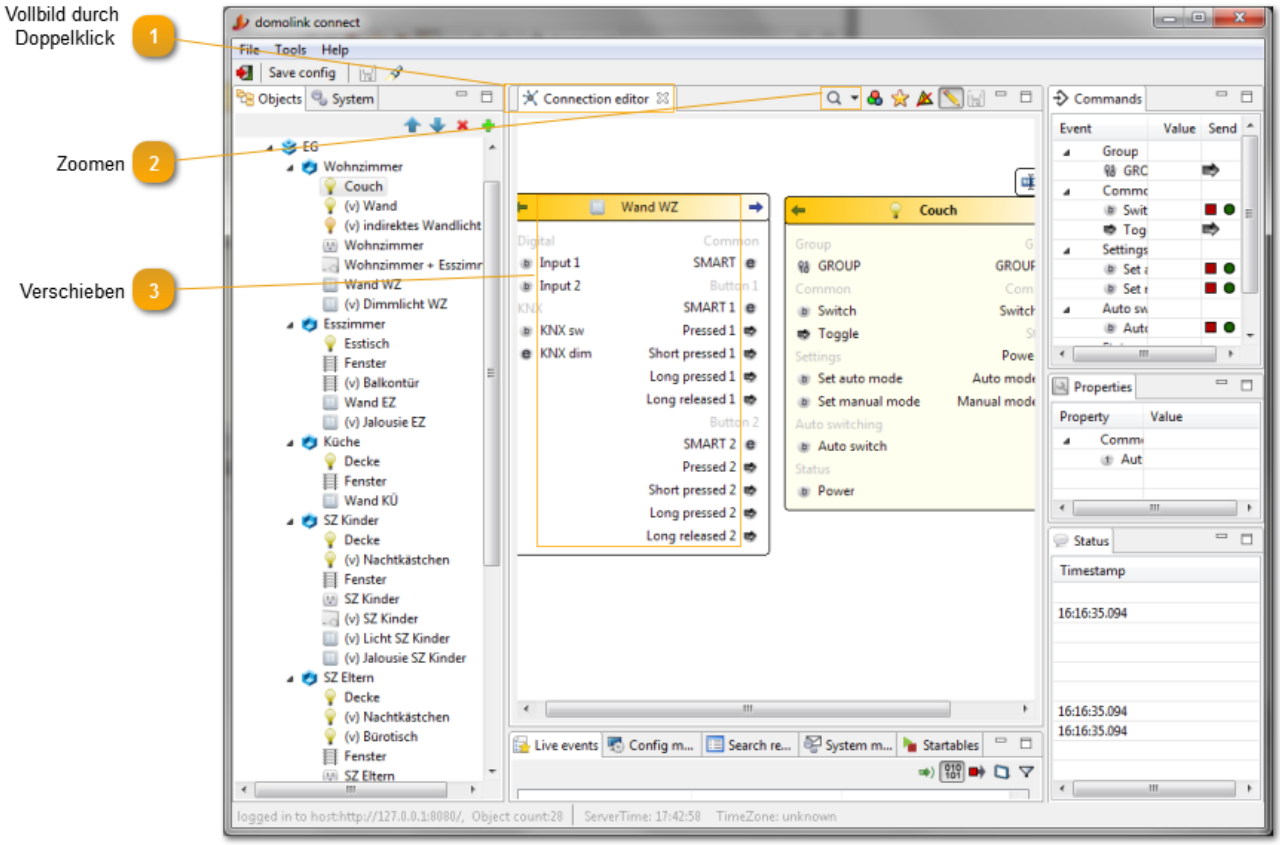
Lassen Sie die Maustaste los um das Licht Objekt einzufügen.

Das Licht erscheint nun ebenfalls im Verbindungseditor (Connection editor)

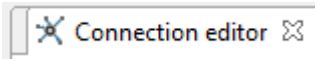

domolink connect
File Tools Help
Save config
Objects System
EG
Wohnzimmer
Couch
(v) Wand
(v) indirektes Wandlicht
Wohnzimmer
Wohnzimmer + Esszimr
Wand WZ
(v) Dimmlicht WZ
Esszimmer
Esstisch
Fenster
(v) Balkontür
Wand EZ
(v) Jalousie EZ
Küche
Decke
Fenster
Wand KÜ
SZ Kinder
Decke
(v) Nachtkästchen
Fenster
SZ Kinder
(v) SZ Kinder
(v) Licht SZ Kinder
(v) Jalousie SZ Kinder
SZ Eltern
Decke
(v) Nachtkästchen
(v) Bürotisch
Fenster
SZ Eltern
Connection editor
Wand WZ
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Couch
Group
GROUP
Common
Switch
Toggle
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Auto switching
Auto switch
Status
Power
Commands
Event
Value
Send
Properties
Property
Value
Status
Timestamp
16:16:35.094
16:16:35.094
16:16:35.094
Live events
Config m...
Search re...
System m...
Startables
logged in to host:http://127.0.0.1:8080/, Object count:28
ServerTime: 17:42:58
TimeZone: unknown

Objektposition optimieren

Damit Sie die Objekte besser positionieren können, haben Sie einige Hilfsmittel:



1 Vollbild durch Doppelklick

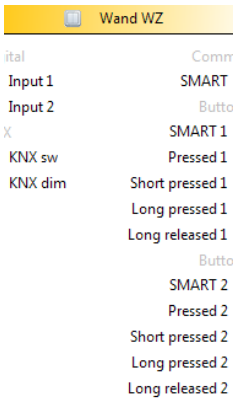


Klicken Sie doppelt auf den Tab. Damit werden andere Tabs ausgeblendet und Sie haben mehr Platz zum positionieren. Durch einen erneuten Doppelklick verlassen Sie den Vollbild-Modus

2 Zoomen

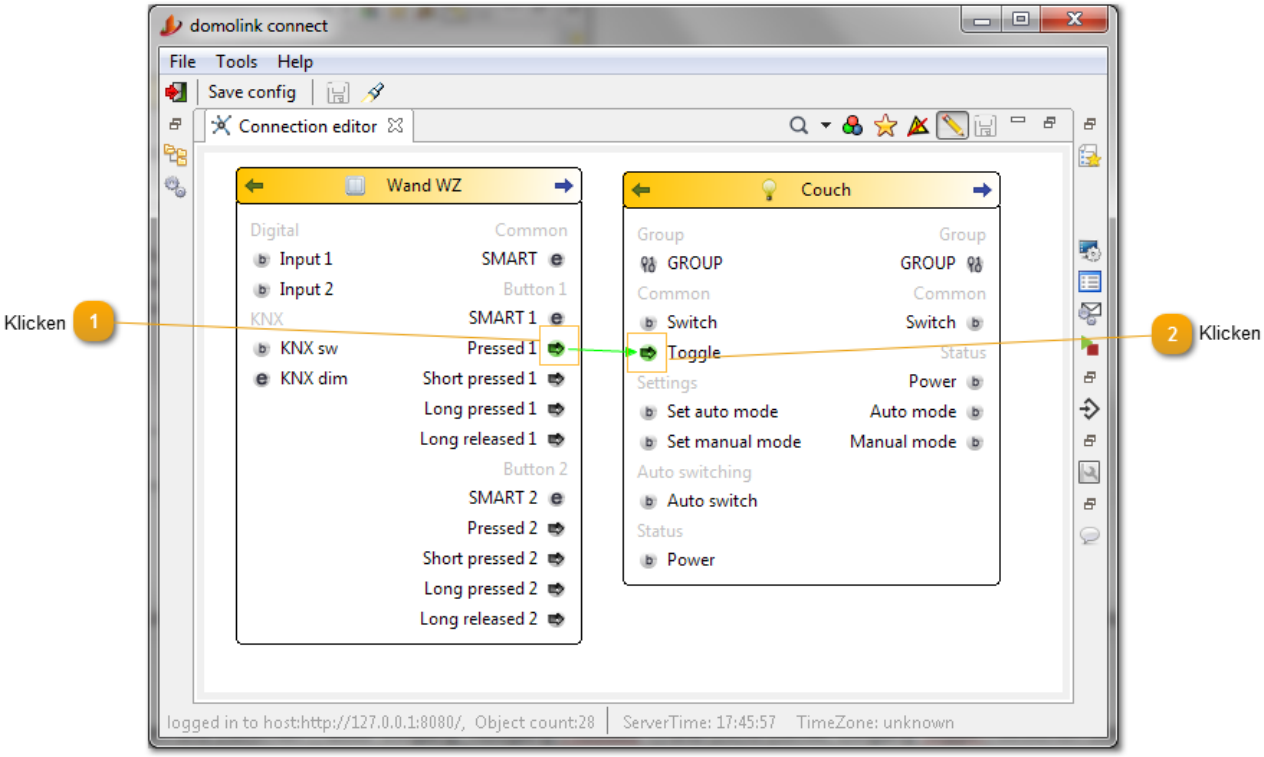
Sie können die Größe der Objekte im "Connection editor" festlegen. Verringern oder Vergrößern Sie die Objekte.

3 Verschieben



Klicken Sie ins Objekt, halten Sie die Maustaste gedrückt und verschieben Sie das Objekt an einen anderen Platz im "Connection editor". Klicken Sie aber nicht auf die Icons bei den Ein- und Ausgängen.

Verbinden



1 Klicken

Klicken Sie **einmal** auf das Icon Pressed 1 und fahren Sie mit der Maus zum Licht. Dem Mauszeiger muss eine Linie folgen ...

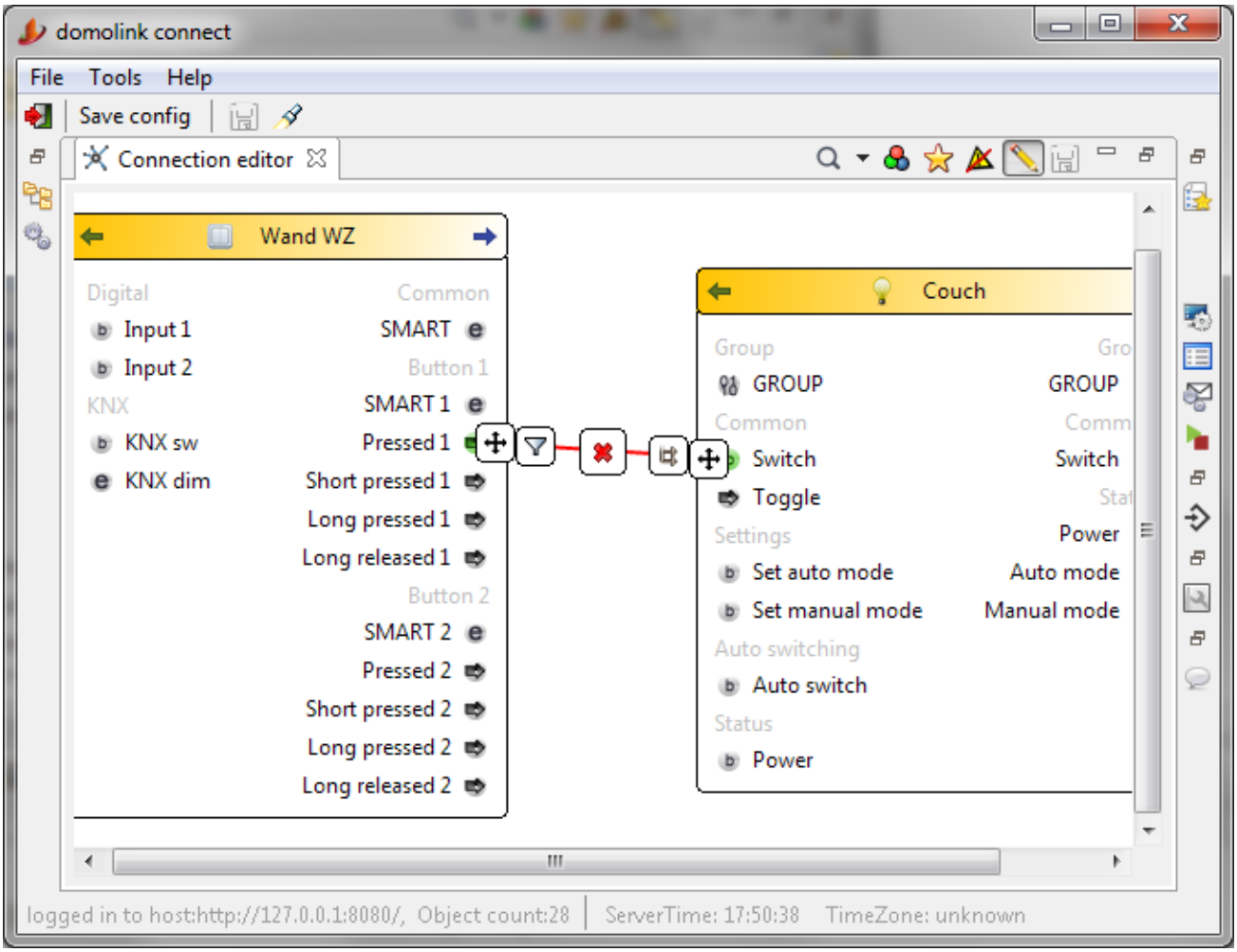
2 Klicken

Klicken Sie wieder **einmal** auf das Icon Toggle. Die Linie muss nun grün werden und zwischen ("WandWZ", Ausgang Pressed 1) und ("Couch", Eingang Toggle) bestehen bleiben

Danach muss die Verbindung wie in der Abbildung oben ausschauen.
Damit kann nun der Taster "Wand WZ" dem Licht "Couch" die Information weitergeben, wenn der Taster gedrückt wurde!

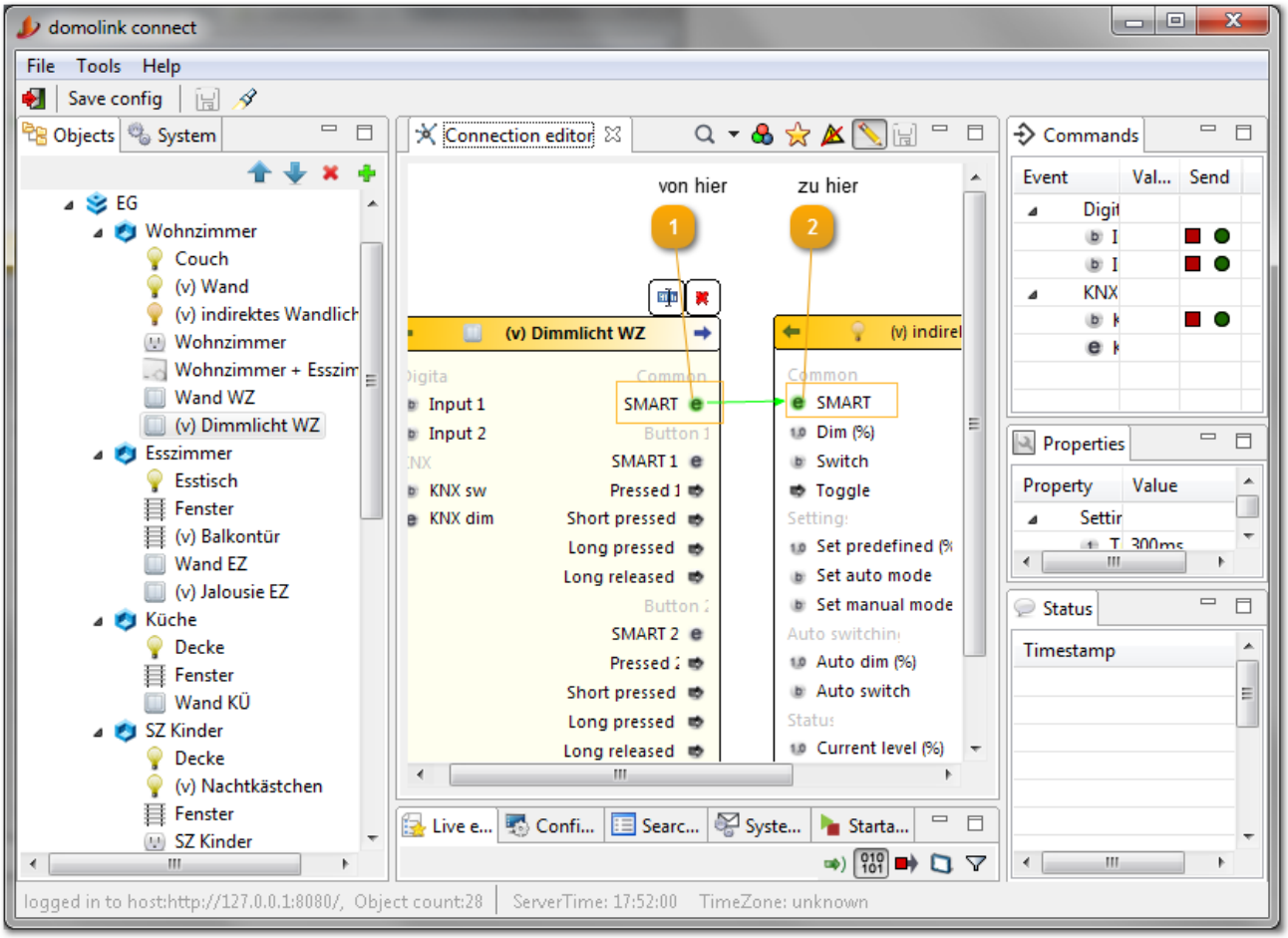
Wenn Sie sich verklickt haben, drücken Sie Escape um den Verbindungsmodus zu deaktivieren. Danach darf keine Linie den Mauszeiger folgen.

Falls Sie sich beim Eingang oder Ausgang geirrt haben und eine falsche Verbindung angelegt haben, selektieren Sie die Linie durch einen Klick auf die Linie und klicken Sie auf
Beispiel einer falschen Verbindung:

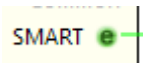

domolink connect
File
Tools
Help
Save config
Connection editor
Wand WZ
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Couch
Group
GROUP
Common
Switch
Toggle
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Auto switching
Auto switch
Status
Power
GROUP
Switch
Power
Auto mode
Manual mode
logged in to host:http://127.0.0.1:8080/, Object count:28
ServerTime: 17:50:38
TimeZone: unknown

Dimmlicht Taster

Fügen Sie den *Taster* "(v) Dimmlicht WZ" und das *Dimmlicht* "(v) indirektes Wandlicht" in den Connection editor wie unten dargestellt:

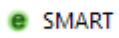


1 von hier



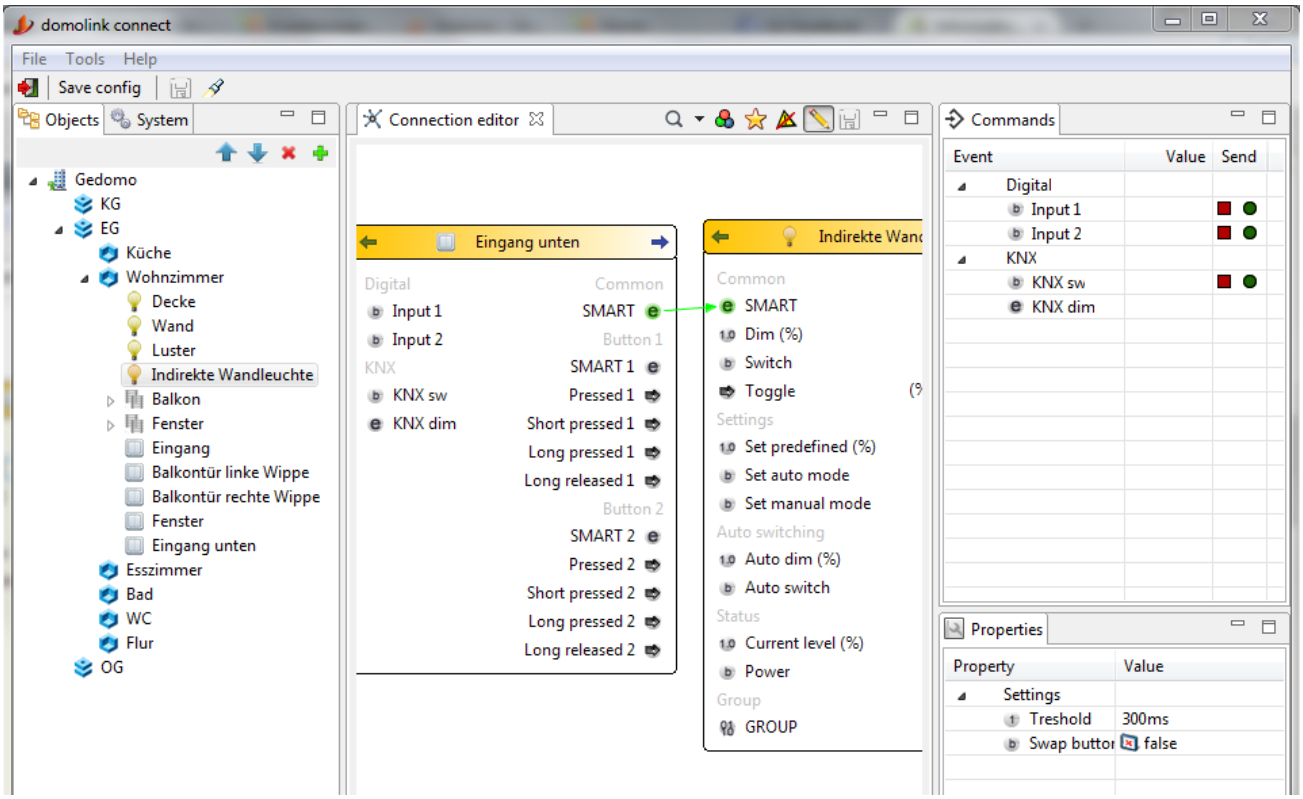
Klicken Sie einmal auf den "SMART" Ausgang des Tasters und verbinden Sie diesen mit dem "SMART" Eingang des Dimmlicht "Indirekte Wandleuchte"

2 zu hier



Klicken Sie auf den Eingang "SMART" um die Verbindung herstellen zu können.

Danach muss die Verbindung so aussehen:



Damit kann der Taster dem Dimmlicht die Information weitergeben, wenn der Taster gedrückt wurde!

Funktionsweise des Tasters mit 2 Eingängen und Ziel Dimmlicht

Wird der 1. Eingang kurz gedrückt, schaltet das Dimmlicht ein, was 100% entspricht

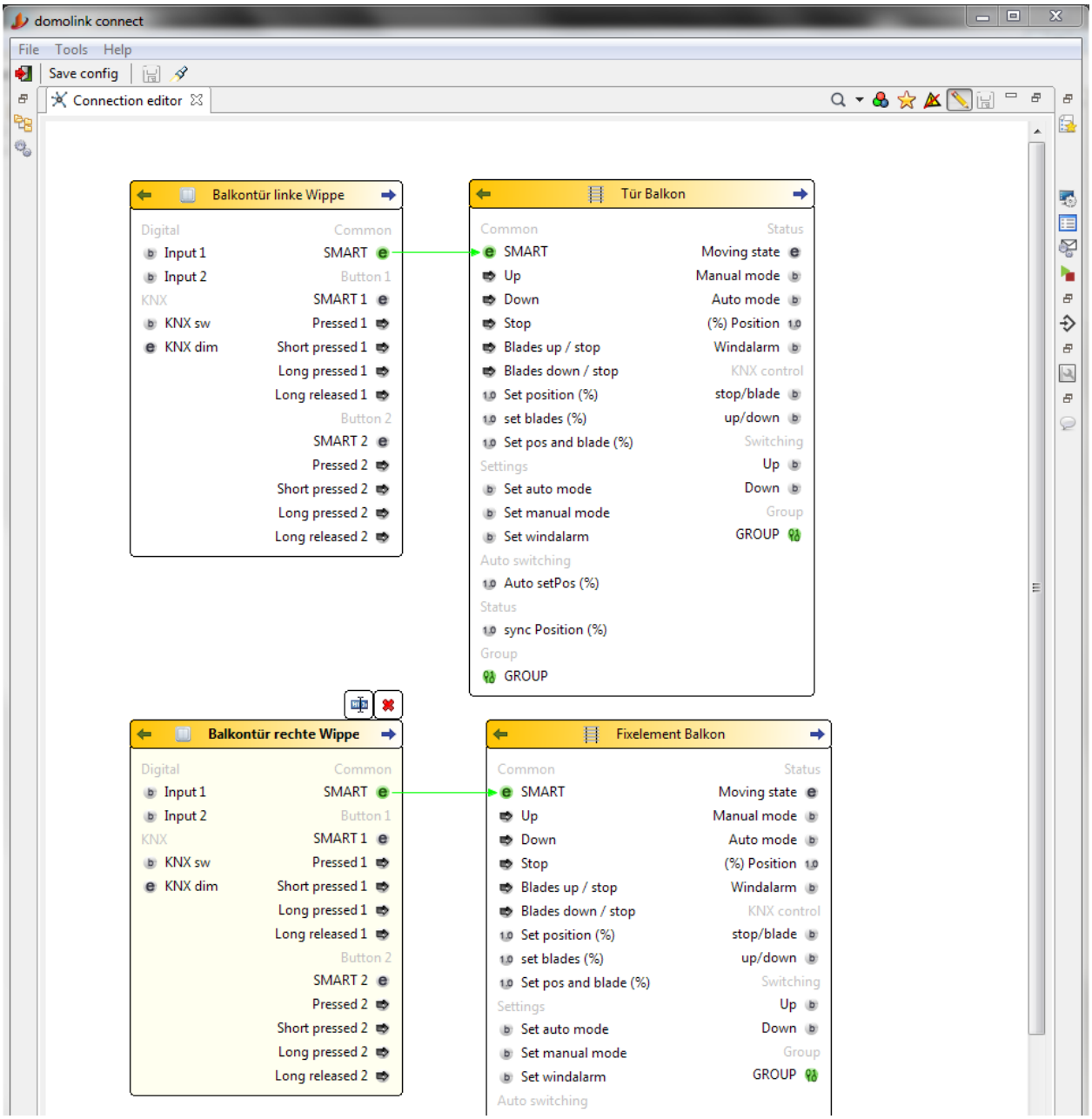
Wird der 1. Eingang lang gedrückt, dimmed das Dimmlicht heller bis 100% erreicht ist

Wird der 2. Eingang kurz gedrückt, schaltet das Dimmlicht aus, was 0% entspricht

Wird der 2. Eingang lang gedrückt, dimmed das Dimmlicht dunkler bis 0% erreicht sind

Jalousie Taster einzeln

Ziehen Sie die **Taster** "Balkontür linke Wippe", "Balkontür rechte Wippe" und die Jalousien "Tür Balkon" und "Fixelement Balkon" in den Connection Editor. Wenn die Anzeige zu klein ist, gehen Sie auf Vollansicht wie hier erklärt und positionieren Sie die Objekte passend wie hier erklärt:



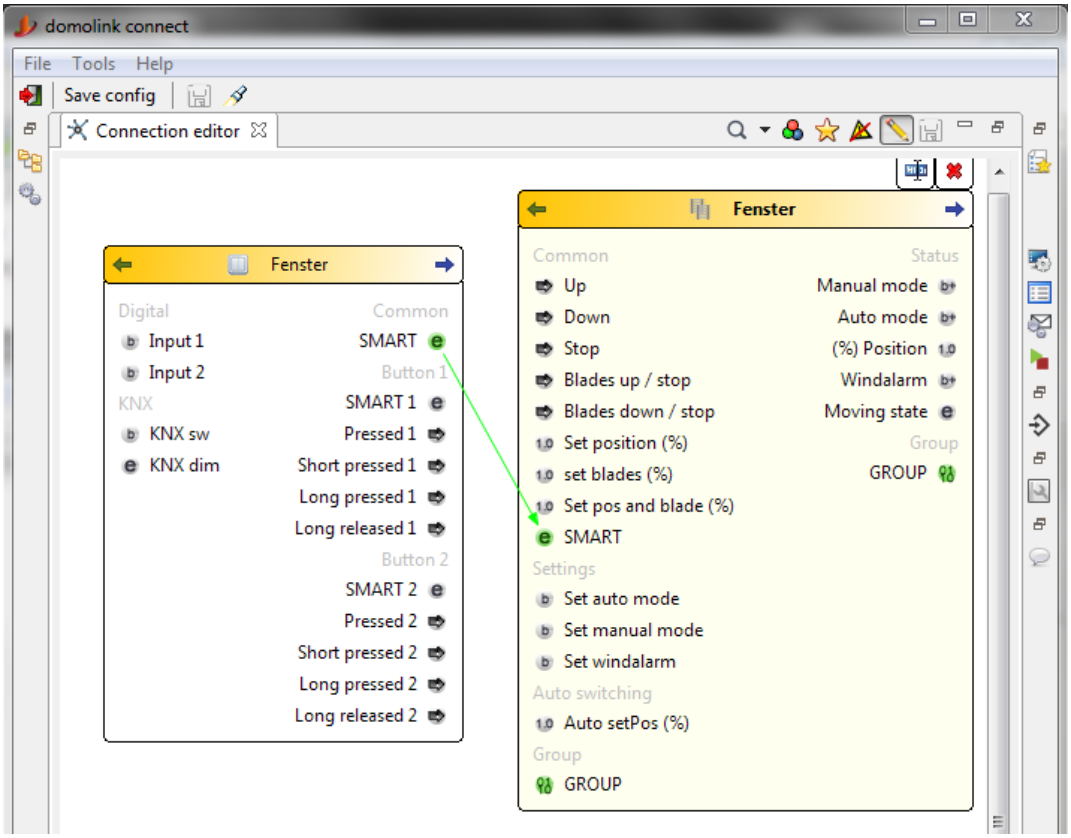
Damit können die Taster die Informationen an die Jalousien weitergeben.

Funktionsweise des Tasters mit 2 Eingängen und Ziel Jalousie

Wird der 1. Eingang kurz gedrückt, stoppt oder öffnet die Lamelle um einen Schritt
Wird der 1. Eingang lang gedrückt, fährt die Jalousie nach oben
Wird der 2. Eingang kurz gedrückt, stoppt oder schließt die Lamelle um einen Schritt
Wird der 2. Eingang lang gedrückt, fährt die Jalousie nach unten

Jalousie Taster Gruppe

Ziehen Sie die Taster "Fenster" und die Jalousie Gruppe "Fenster" in den Connection Editor. Wenn die Anzeige zu klein ist, gehen Sie auf Vollansicht wie hier erklärt und positionieren Sie die Objekte passend wie hier erklärt:



Damit kann der Taster die Informationen an die Jalousie Gruppe weitergeben. Die Jalousie Gruppe gibt dann wiederum den Befehl an alle Jalousien in der Gruppe weiter und beide Jalousien der Gruppe Fenster können bedient werden.

Funktionsweise des Tasters mit 2 Eingängen und Ziel Jalousiegruppe

Wird der 1. Eingang kurz gedrückt, stoppt oder öffnet die Lamelle aller Jalousien in der Gruppe um einen Schritt

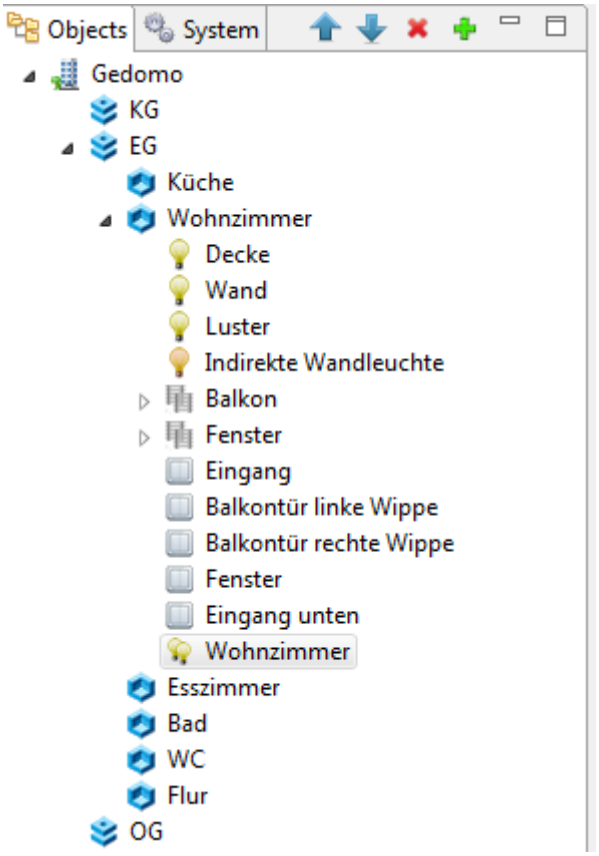
Wird der 1. Eingang lang gedrückt, fahren alle Jalousien in der Gruppe nach oben

Wird der 2. Eingang kurz gedrückt, stoppt oder schließt die Lamelle aller Jalousien in der Gruppe um einen Schritt

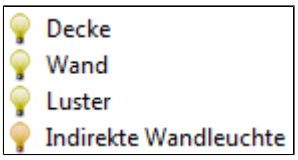
Wird der 2. Eingang lang gedrückt, fahren alle Jalousien in der Gruppe nach unten

Zentral Aus Licht

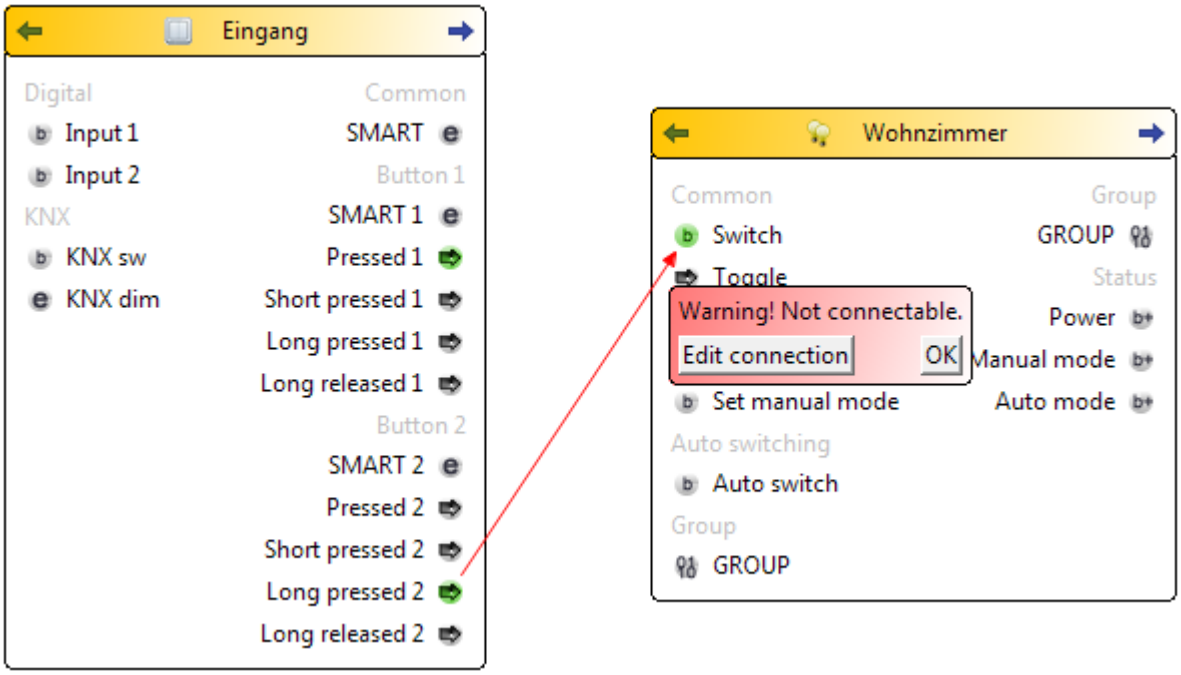
1. Fügen Sie in den Objektbaum eine Lichtgruppe (light group) ein und benennen Sie diese "Wohnzimmer". Beispiel wurde schon hier einmal gezeigt: Beispiel anhand einer Jalousiegruppe



2. Füllen Sie diese Lichtgruppe mit allen Lichtern, die im Wohnzimmer verfügbar sind

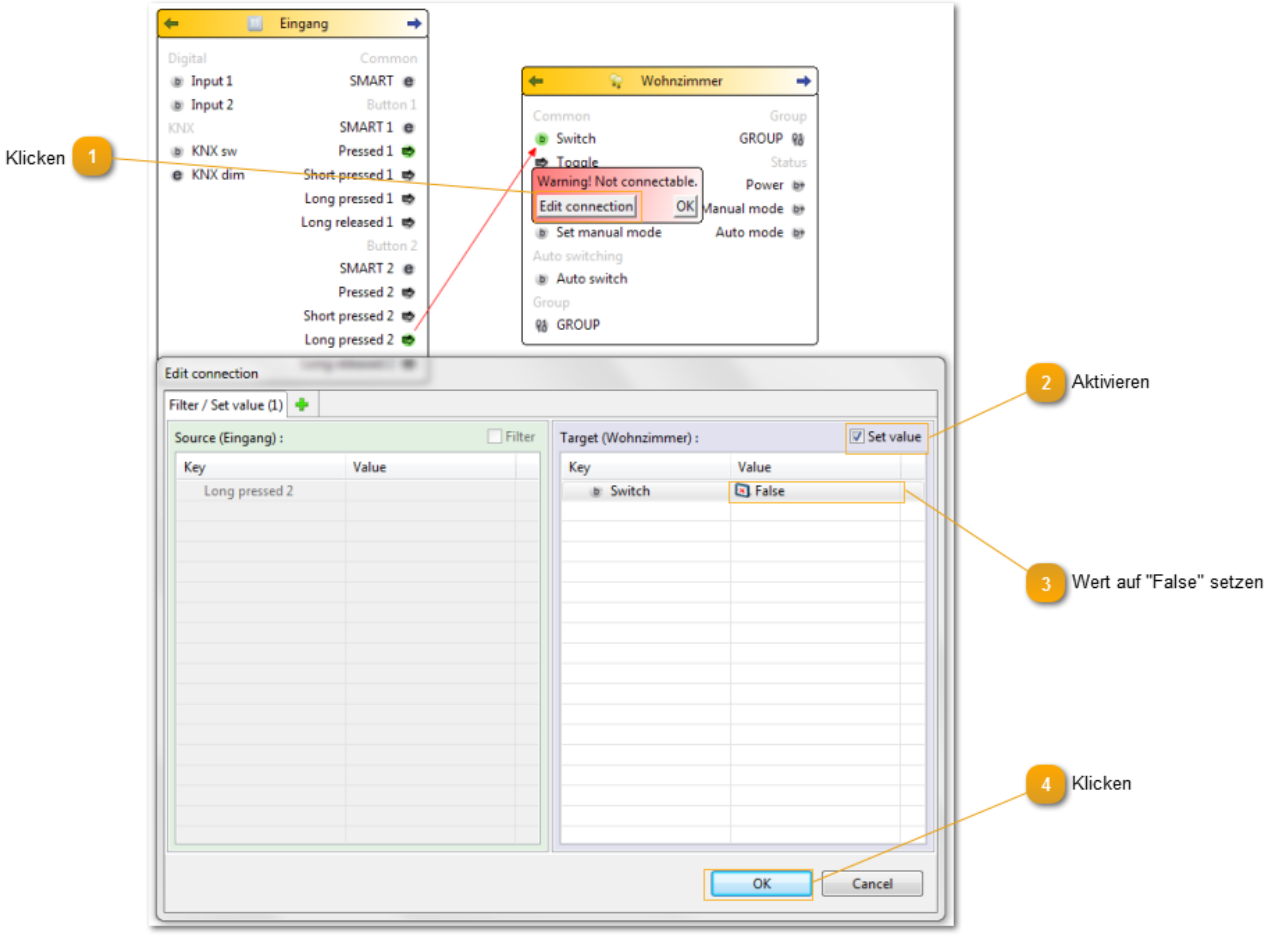


3. Danach ziehen Sie die neue Lichtgruppe "Wohnzimmer" und den Taster "Eingang" in den "Connection editor":

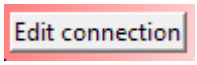


Nicht kompatible Verbindung

Es wird angezeigt das die Verbindung so nicht gültig ist.
Um Ausgänge mit Eingänge verbinden zu können, müssen die Datentypen zusammen passen. **Sie erkennen die verschiedenen Datentypen am Icon.**
Es muss nun der Eingang oder Ausgang an den anderen Datentyp angepasst werden.



1 Klicken



Klicken Sie um die Verbindung anzupassen

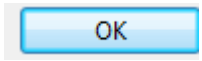
2 Aktivieren

Aktivieren Sie die Checkbox, damit wir einen Wert hinterlegen können, welcher gesendet wird wenn der Taster lang gedrückt wird

3 Wert auf "False" setzen

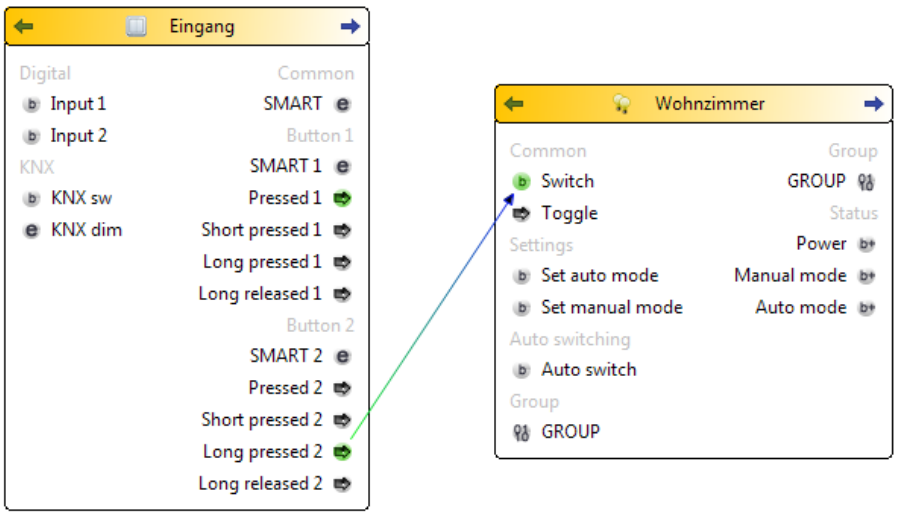
Klicken Sie so oft in das Feld (am Anfang noch leer), bis False erscheint

4 Klicken



Bestätigen Sie mit OK die Einstellung.

Danach muss die Linie von Grün auf Blau werden, was anzeigt das die Information vom Ausgang zum Eingang verändert wird.
In diesem Fall wird der "Impuls" durch das Drücken zu dem Wert "false" (was AUS bedeutet). "False" bedeutet den Wert 0 und somit werden alle Lichter in der Gruppe ausgeschaltet.



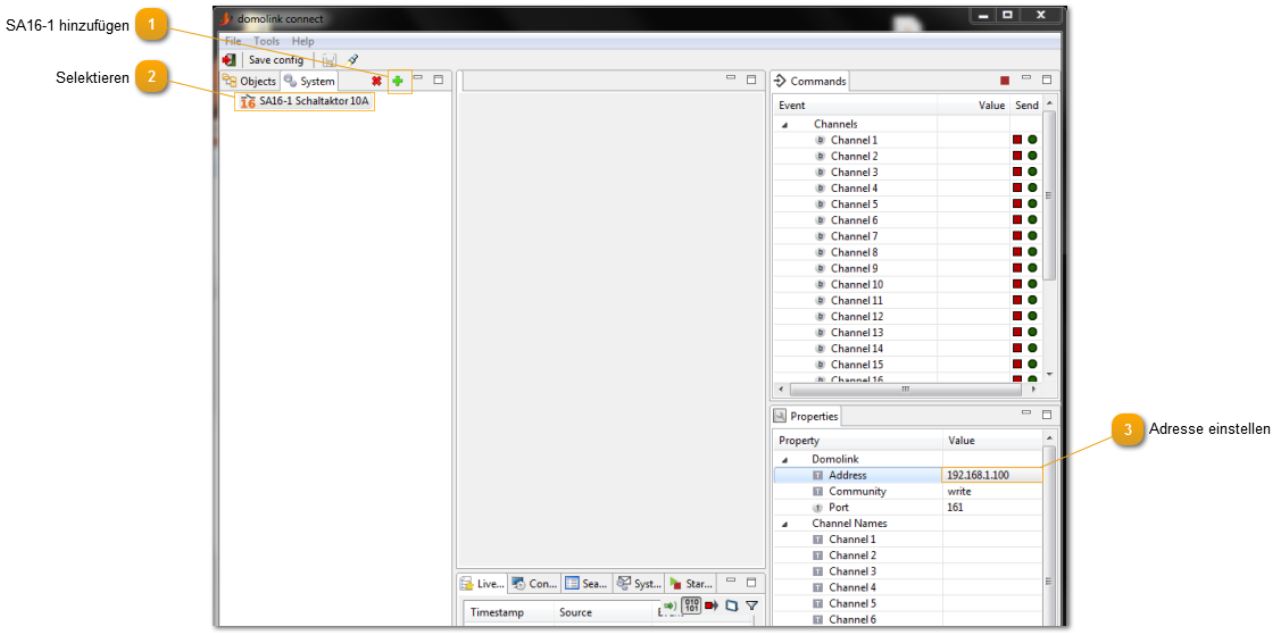
Hardware einfügen

Damit nun die Objekte auch ein reales Licht schalten, müssen die Objekte den Status nach "draussen" weitergeben und ebenfalls den Status von Tastern erhalten

Schaltaktor für Licht und Jalousie

Fügen Sie einen "SA16-1" in das Projekt ein. Dieser wird automatisch in den Reiter System gelegt:

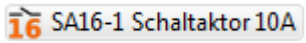
Danach geben Sie passende IP Adresse ein:



1 SA16-1 hinzufügen

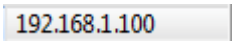
Klicken Sie hier um einen 16-fach Schaltaktor hinzuzufügen (Suchbegriff: SA16-1)

2 Selektieren



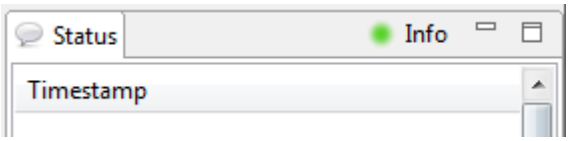
Selektieren Sie nach dem einfügen den Aktor

3 Adresse einstellen



Geben Sie hier die Adresse des Aktor ein und drücken Sie Enter. Die Standard IP ist 192.168.254.222. In unserem Beispiel wurde die IP auf 192.168.254.224 geändert.

Nachdem Sie Enter gedrückt haben, versucht der CO-1 sich mit dem Schaltaktor zu verbinden. Wenn erfolgreich, zeigt der Status ein **grünes Icon** an:



Wenn der Status nicht Grün wird, kann keine Verbindung zum Schaltaktor aufgebaut werden. Prüfen Sie ob der SA16-1 läuft und im Netzwerk erreichbar ist.

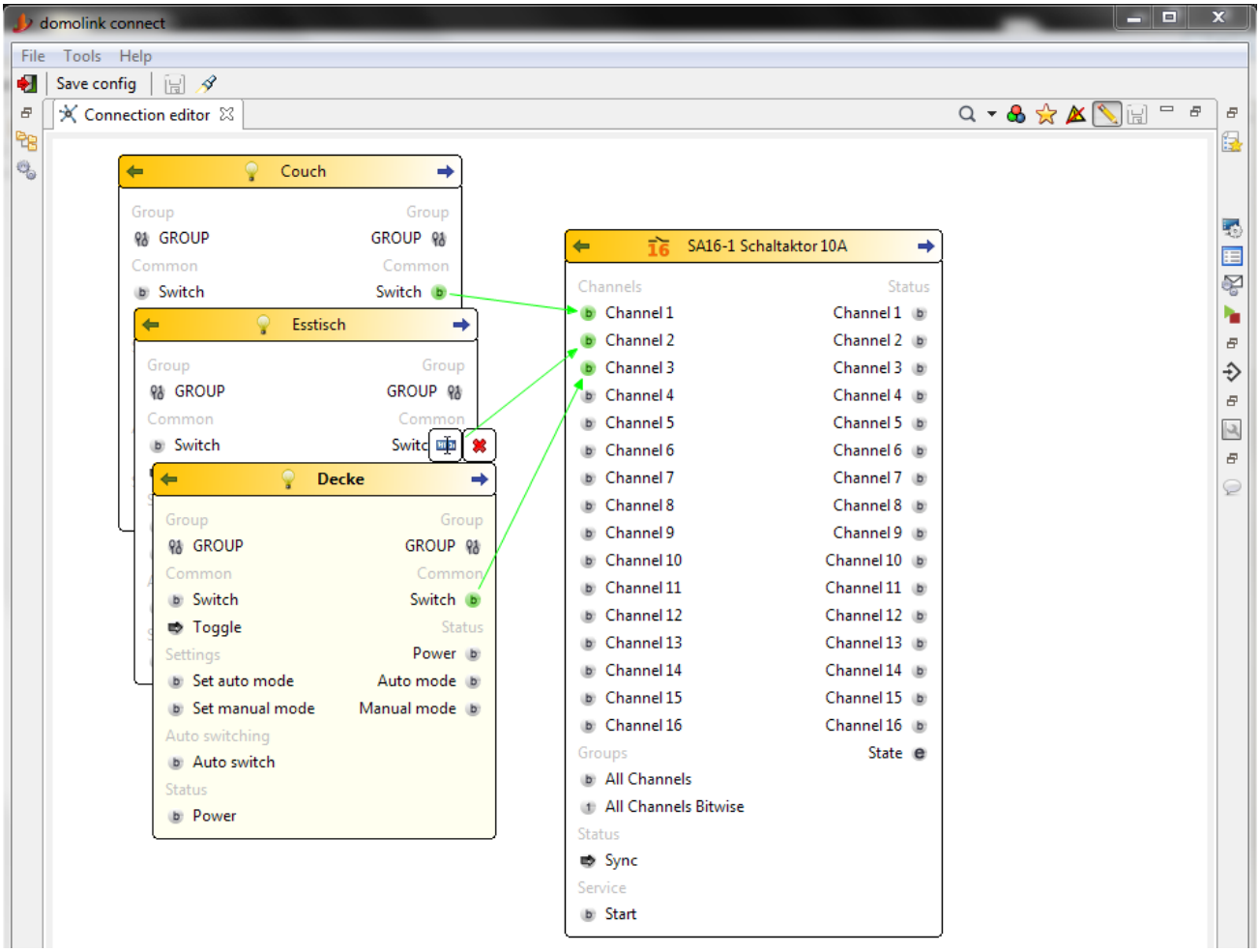
Licht mit Aktor verbinden

Verbinden Sie nun alle Lichter, die nicht virtuell sind, mit dem SA16-1.
Verwenden Sie bei den Lichter den "Switch" Ausgang und bei dem SA16-1 einen freien "Kanal" Eingang.

Sie können Objekte aus dem "Connection editor" entfernen, wenn zuviele Objekte die Übersicht beeinträchtigen.
Markieren Sie hierzu das Objekt und klicken auf

Damit wird das Objekt aus der Ansicht entfernt aber **nicht** gelöscht!

Beispiel für bereits drei verbundene Lichter:

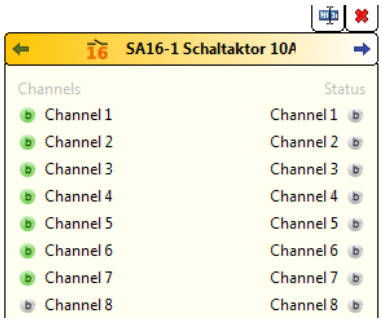


In unserem Beispiel verbinden wir wie folgt:

Objekt	**Kanal am SA16-1**
Wohnzimmer/ Couch	**Kanal 1**
Esszimmer/ Esstisch	**Kanal 2**
Küche/Decke	**Kanal 3**
SZ Kinder/ Decke	**Kanal 4**

SZ Eltern/ Decke	**Kanal 5**
Bad/WC	**Kanal 6**
Flur/Decke	**Kanal 7**

Danach muss der SA16-1 bei den ersten sieben Kanälen das Datentype Icon grün sein:



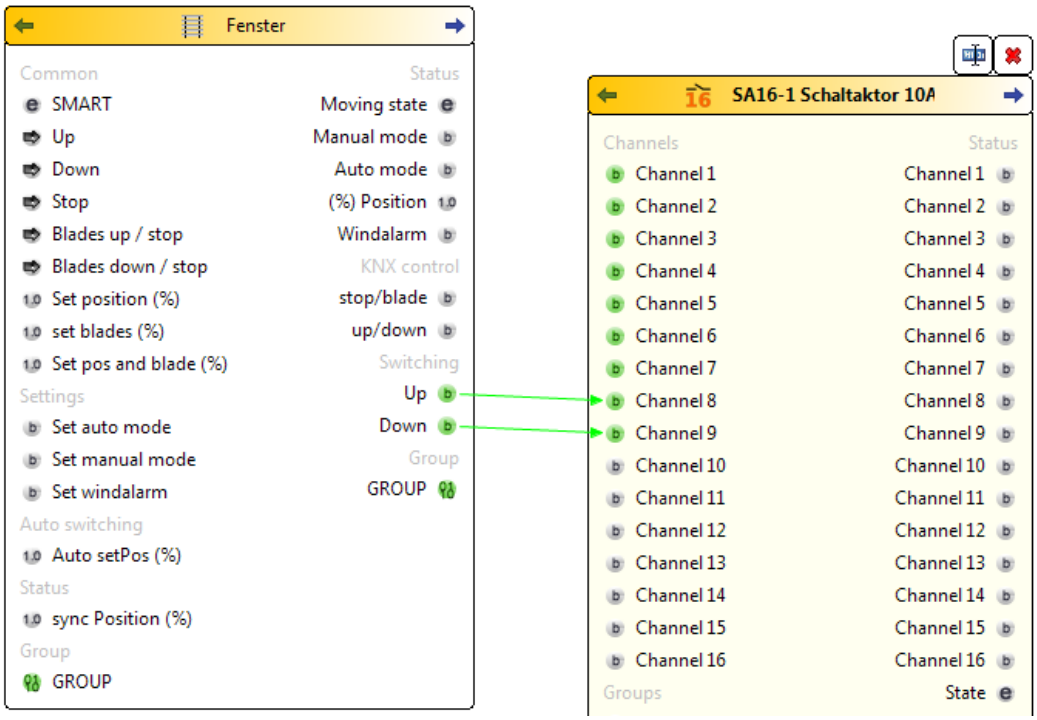
Jalousie mit Aktor verbinden

Eine Jalousie hat 2 Ausgänge:
Rauf (up) und Runter (down). Verbinden Sie beide Ausgänge mit dem SA16-1.

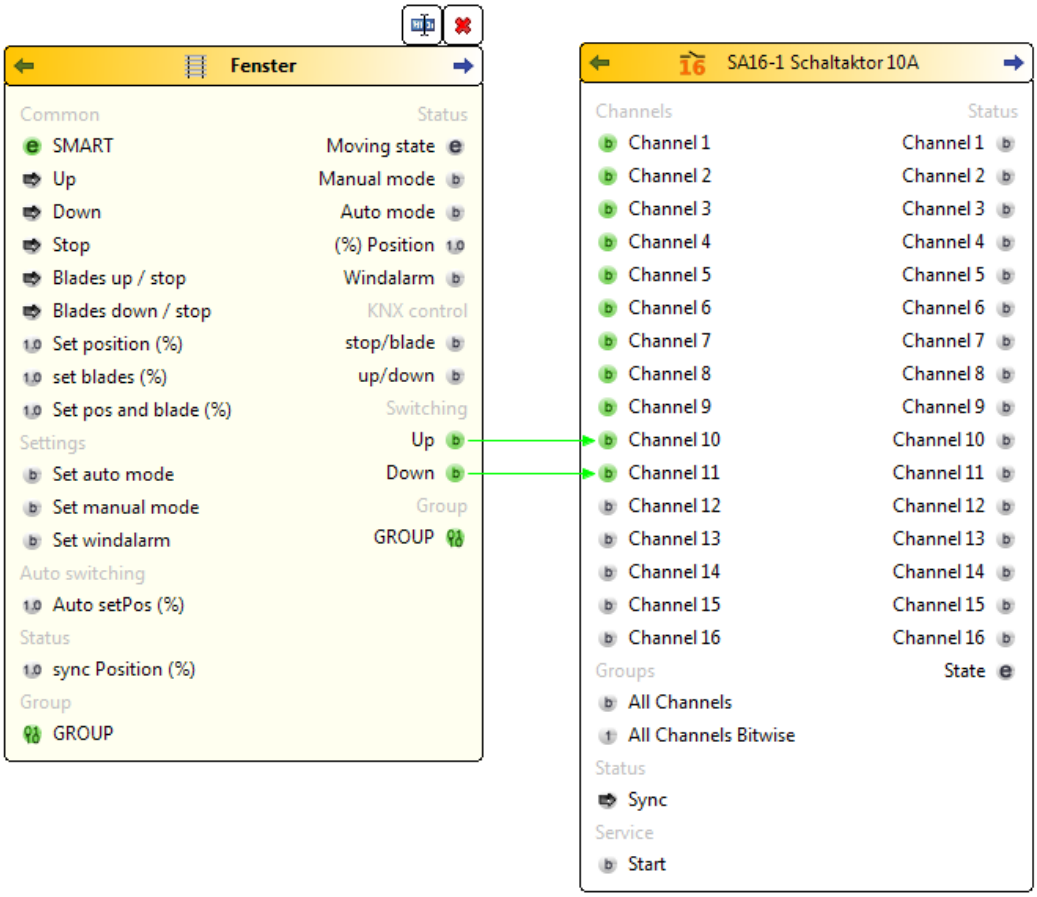
Sie können Objekte aus dem "Connection editor" entfernen, wenn zuviele die Übersicht beeinträchtigt.
Markiere Sie hierzu das Objekt und klicken auf

Damit wird das Objekt aus der Ansicht entfernt aber **nicht** gelöscht.

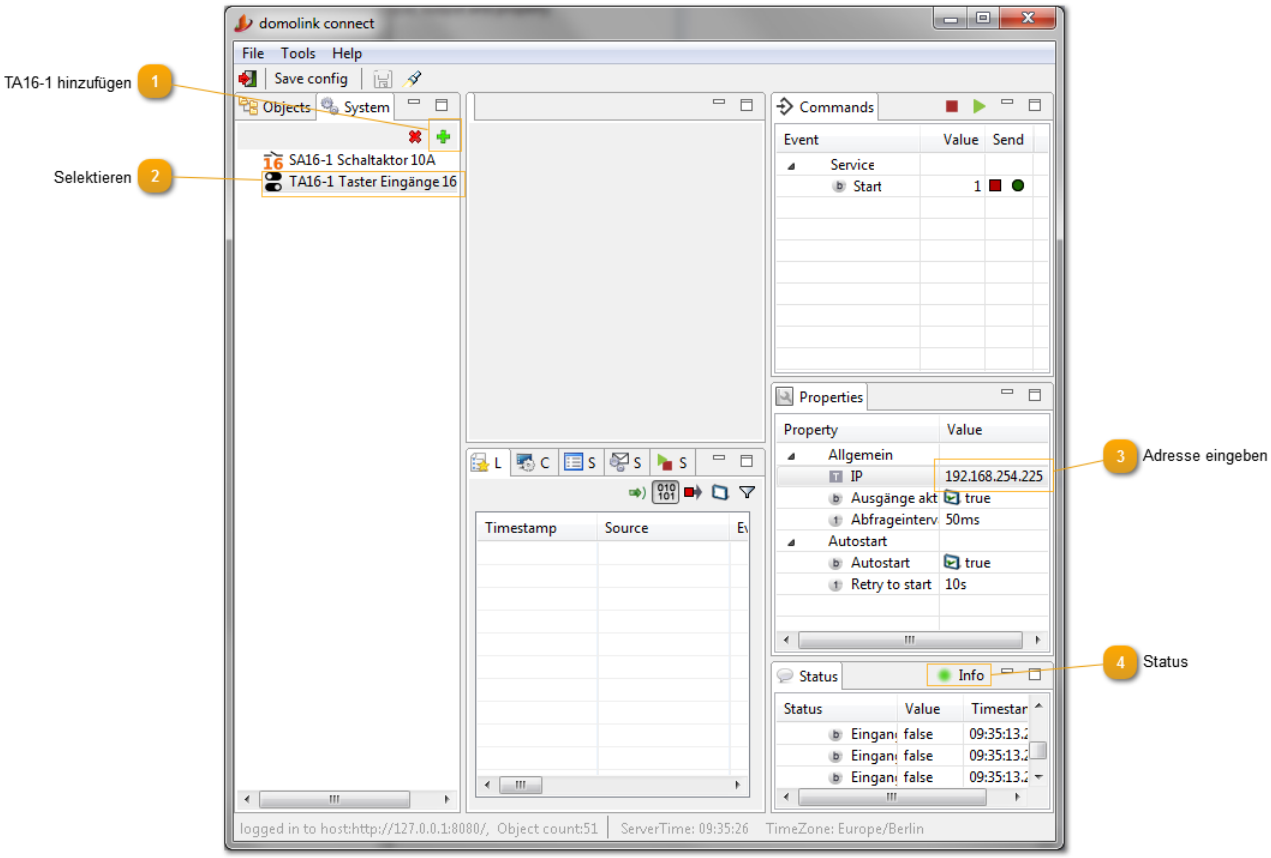
Darstellung für die 1. Jalousie:



Wiederholen Sie dies für die 2. Jalousie, das Fenster im "SZ Eltern":


Fenster
Common
SMART
Up
Down
Stop
Blades up / stop
Blades down / stop
Set position (%)
set blades (%)
Set pos and blade (%)
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Set windalarm
Auto switching
Auto setPos (%)
Status
sync Position (%)
Group
GROUP
Status
Moving state
Manual mode
Auto mode
(%) Position
Windalarm
KNX control
stop/blade
up/down
Switching
Up
Down
Group
GROUP
SA16-1 Schaltaktor 10A
Channels
Channel 1
Channel 2
Channel 3
Channel 4
Channel 5
Channel 6
Channel 7
Channel 8
Channel 9
Channel 10
Channel 11
Channel 12
Channel 13
Channel 14
Channel 15
Channel 16
Groups
All Channels
All Channels Bitwise
Status
Sync
Service
Start
Status
Channel 1
Channel 2
Channel 3
Channel 4
Channel 5
Channel 6
Channel 7
Channel 8
Channel 9
Channel 10
Channel 11
Channel 12
Channel 13
Channel 14
Channel 15
Channel 16
State

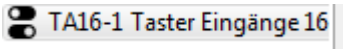
Tastereingang für Taster anlegen



1 TA16-1 hinzufügen

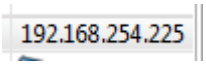
Fügen Sie einen TA16-1 Tastereingang 16-fach hinzu. Suchbegriff "TA16-1"

2 Selektieren



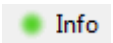
Selektieren Sie den neu eingefügten TA16-1

3 Adresse eingeben



Geben Sie hier die Adresse des TA16-1 ein. In unserem Beispiel hatten wir zuvor die Adresse "192.168.254.225" vergeben und drücken Sie Enter

4 Status



Das Status Icon "Info" muss grün werden. Wenn nicht, prüfen Sie ob der TA16-1 läuft und ob er im Netzwerk erreichbar ist.

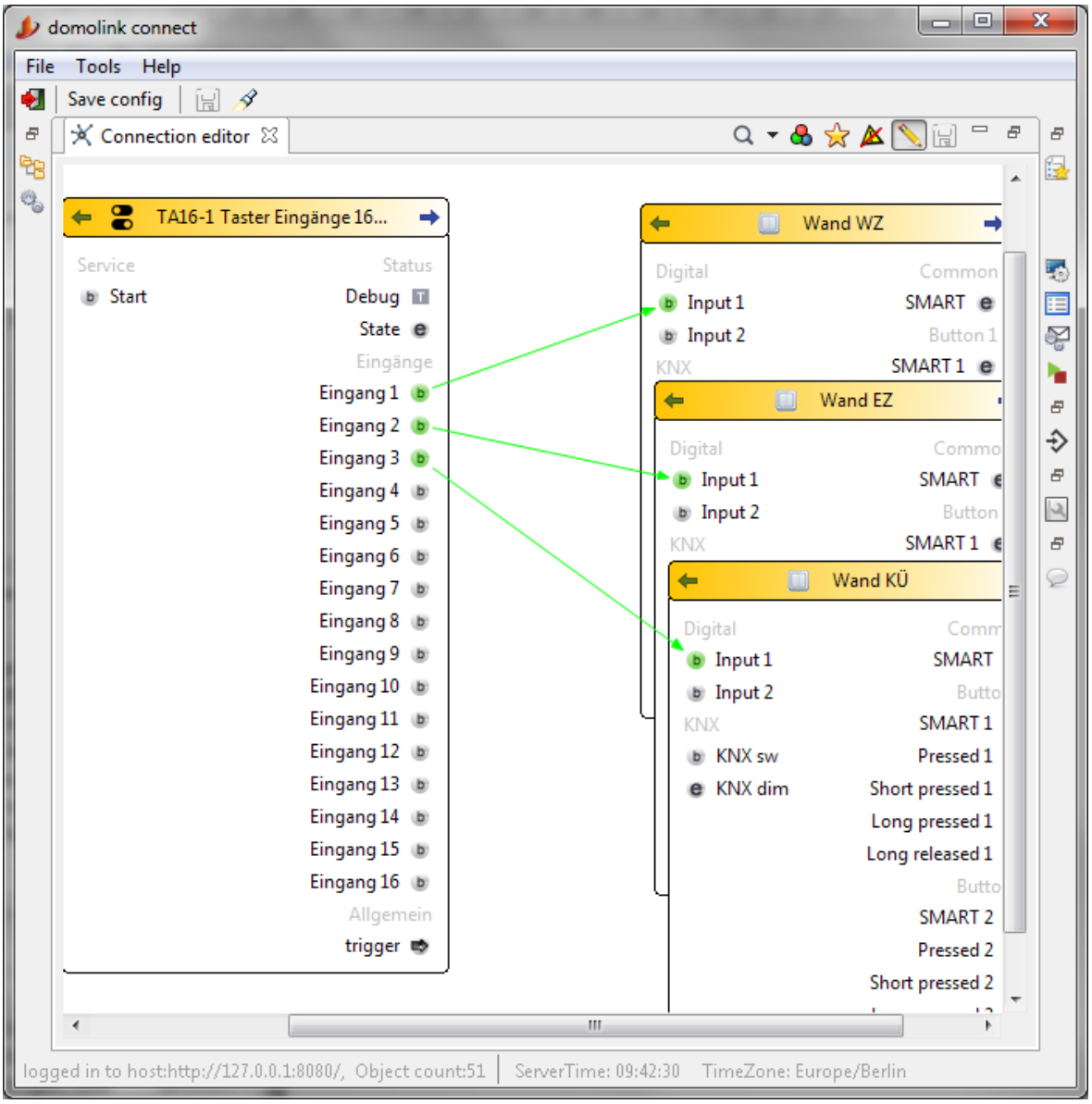
Tastereingang mit Taster verbinden

Verbinden Sie nun alle Tastereingänge des TA16-1 mit allen Tastern, die nicht virtuell sind.
Verwenden Sie beim TA16-1 den **"Eingang 1"** Ausgang und bei den Tastern den **Input 1** Eingang.

Sie können Objekte aus dem "Connection editor" entfernen, wenn zuviele die Übersicht beeinträchtigt.
Markiere Sie hierzu das Objekt und klicken auf

Damit wird das Objekt aus der Ansicht entfernt aber **nicht** gelöscht.

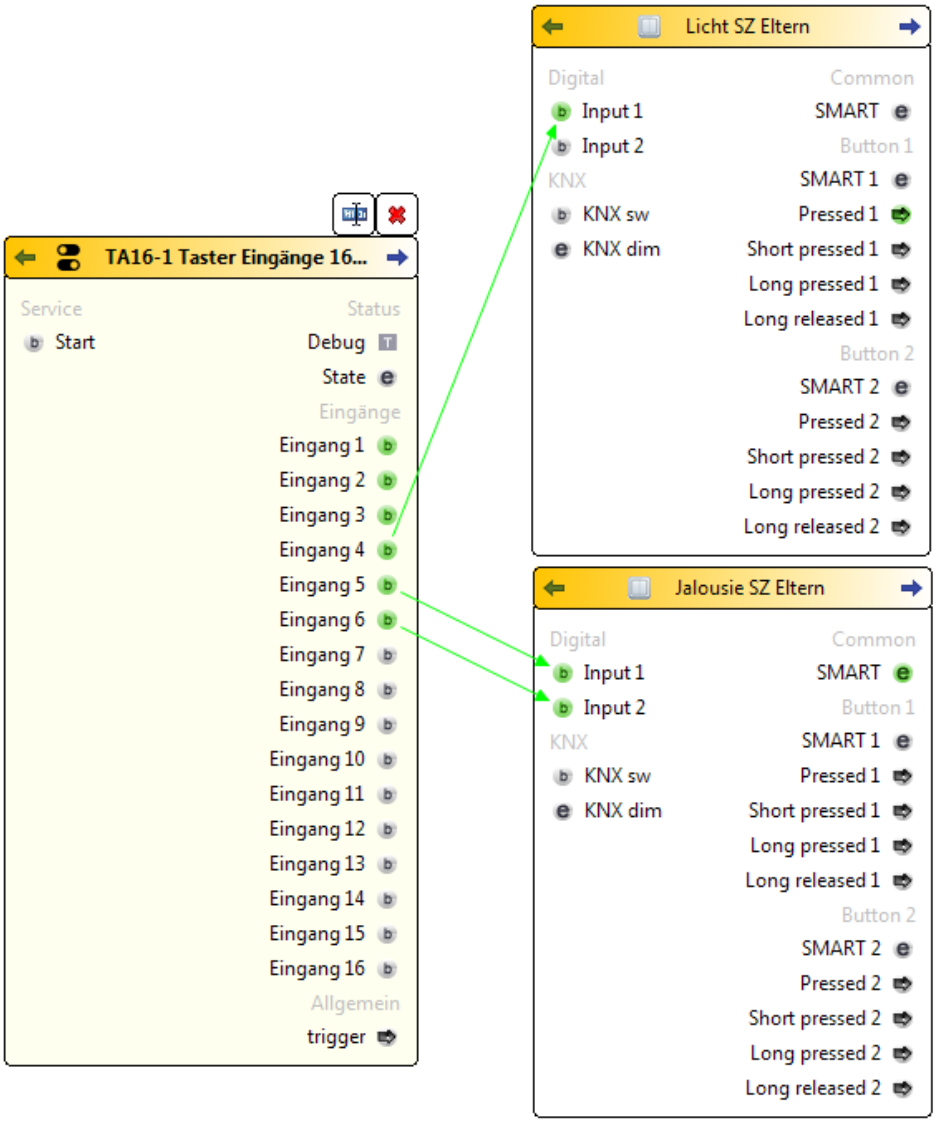
Beispiel für bereits drei verbundene Taster:



Achtung: Wenn Sie einen Jalousie- oder ein Dimmlichttaster verbinden, möchten Sie vermutlich jeweils eine Taste für rauf und eine andere zweite Taste für runter. Nutzen Sie hierfür den zweiten Eingang (Input 2) des Doppeltasters.

In unserem Beispiel haben wir das im "SZ Eltern" bei den Jalousien. Hier sind 2 Tasten vorgesehen.
Einen Taster zum schließen, Lamellen nach unten stellen sowie stoppen.
Einen weitere Taster zum öffnen, Lamellen nach oben stellen sowie stoppen.

Die Verbindung sehen Sie hier. Eingang 5 ist zum öffnen und Eingang 6 ist zum schließen:

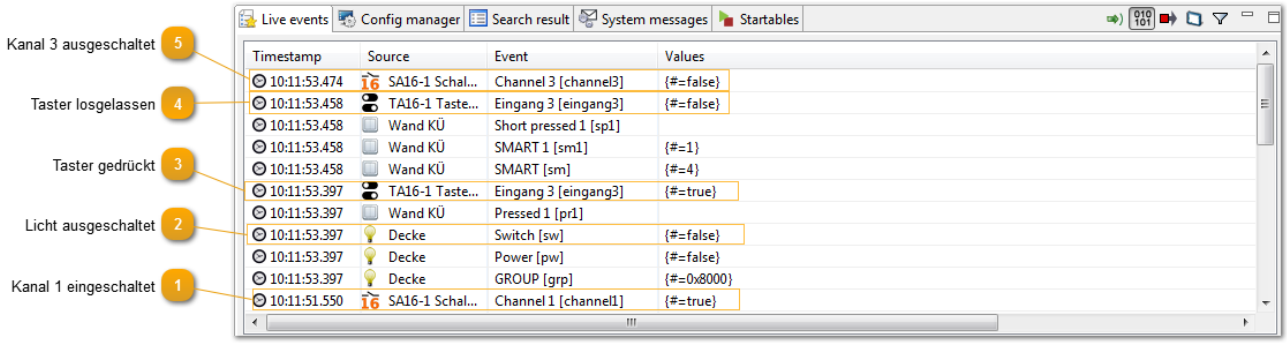


Licht und Jalousie testen

Wenn Sie alle Schritte bis hier her durchgeführt haben, schalten die Taster entsprechend unseren Verbindungen die Zugehörigen Lichter.
Sie können Sie Taster drücken und die Lichter und Jalousien sollen reagieren.

Im "domolink connect Designer" können Sie folgende Informationen und Aktionen nutzen:

1. Busmonitor


Kanal 3 ausgeschaltet 5
Taster losgelassen 4
Taster gedrückt 3
Licht ausgeschaltet 2
Kanal 1 eingeschaltet 1
Live events
Config manager
Search result
System messages
Startables
Timestamp
Source
Event
Values
10:11:53.474 SA16-1 Schal... Channel 3 [channel3] {#=false}
10:11:53.458 TA16-1 Taste... Eingang 3 [eingang3] {#=false}
10:11:53.458 Wand KÜ Short pressed 1 [sp1]
10:11:53.458 Wand KÜ SMART 1 [sm1] {#=1}
10:11:53.458 Wand KÜ SMART [sm] {#=4}
10:11:53.397 TA16-1 Taste... Eingang 3 [eingang3] {#=true}
10:11:53.397 Wand KÜ Pressed 1 [pr1]
10:11:53.397 Decke Switch [sw] {#=false}
10:11:53.397 Decke Power [pw] {#=false}
10:11:53.397 Decke GROUP [grp] {#=0x8000}
10:11:51.550 SA16-1 Schal... Channel 1 [channel1] {#=true}

1 Kanal 1 eingeschaltet

10:11:51.550 | SA16-1 Schal... | Channel 1 [channel1] | {#=true}

Kanal 1 des SA16-1 hat eingeschaltet

2 Licht ausgeschaltet

10:11:53.397 | Decke | Switch [sw] | {#=false}

Man erkennt das das Licht am Ausgang "Switch" den Wert "false" gesendet hat.
false = aus, true = ein

3 Taster gedrückt

10:11:53.397 | TA16-1 Taste... | Eingang 3 [eingang3] | {#=true}

Der Eingang Nummer 3 am TA16-1 wurde geschlossen, was ein Drücken des Taster entspricht

4 Taster losgelassen

10:11:53.458 | TA16-1 Taste... | Eingang 3 [eingang3] | {#=false}

Der Eingang Nummer 3 am TA16-1 wurde geöffnet, was ein Loslassen des Taster entspricht

5 Kanal 3 ausgeschaltet

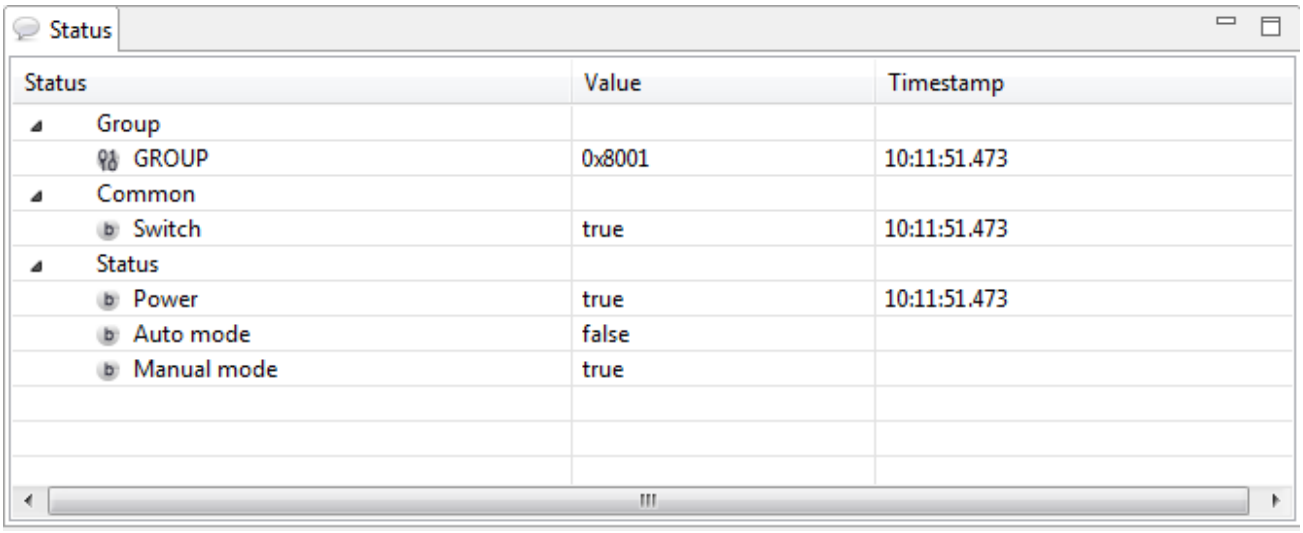
10:11:53.474 | SA16-1 Schal... | Channel 3 [channel3] | {#=false}

Kanal 3 des SA16-1 hat ausgeschaltet

---

2. Status Tab

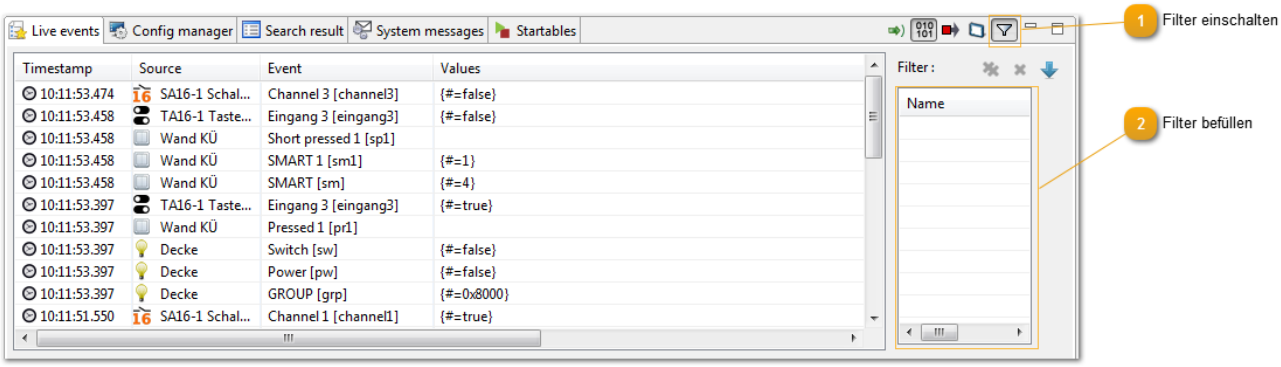
Markieren Sie im Objektbaum ein Objekt damit der Status aktualisiert wird:



Hier sehen Sie alle Ausgänge des markierten Objektes. Dargestellt wird der Zeitstempen (Timestamp) des letzten Wert und der aktuell gültige Wert (Value)

Busmonitor filtern

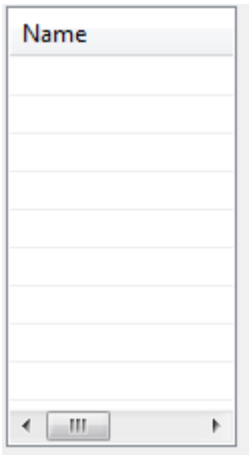
Sie haben die Möglichkeit den Busmonitor zu filtern, falls zu viele Informationen durchlaufen:



1 Filter einschalten

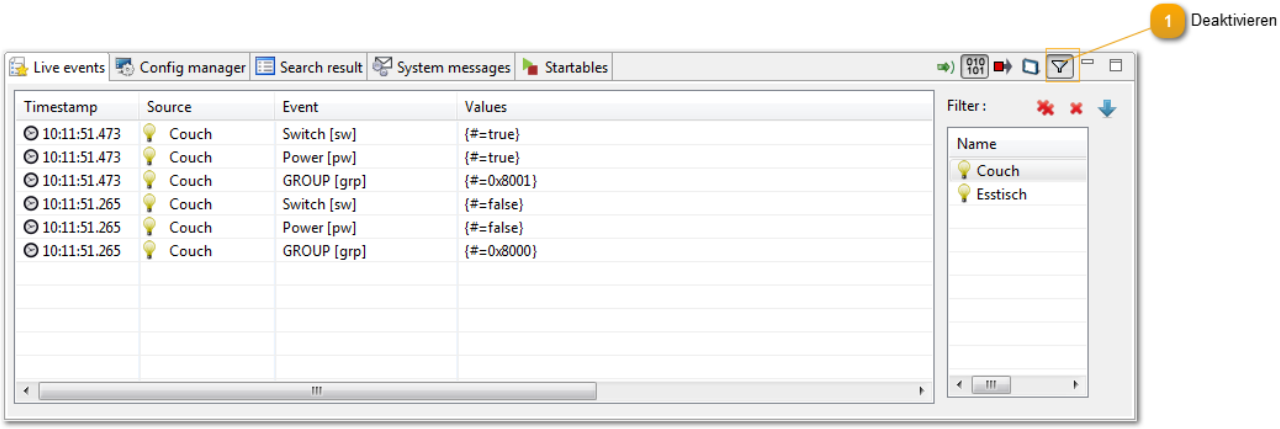
Klicken Sie auf das Icon, damit der Filter aktiviert und das Filter Fenster angezeigt wird

2 Filter befüllen



Ziehen Sie mittels Drag&Drop aus dem Objektbaum alle Objekte, die Sie interessieren und nach dessen die Anzeige gefiltert werden soll.

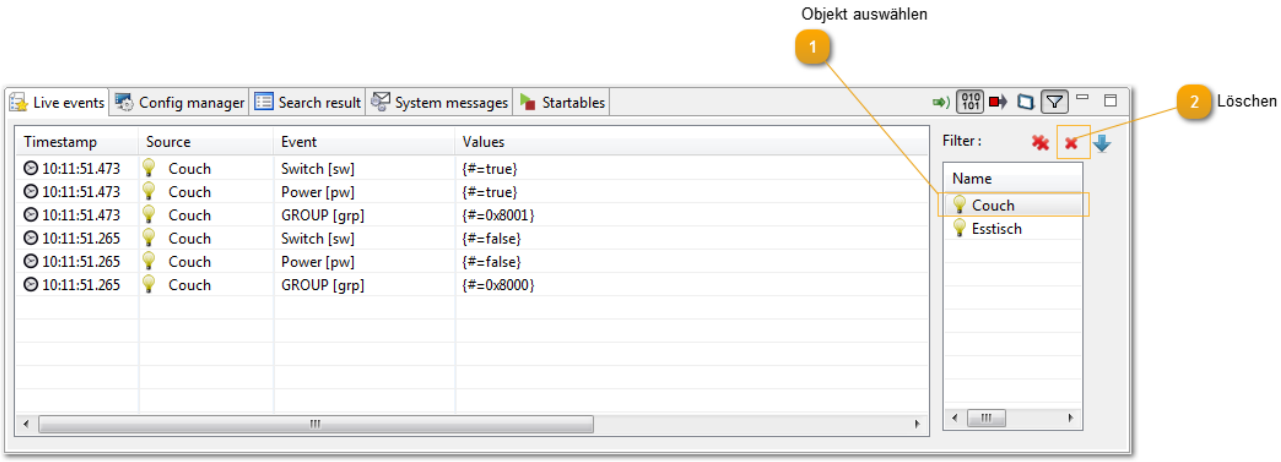
Filter temporär inaktiv schalten



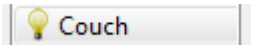
1 Deaktivieren

Deaktivieren Sie den Filter und bei Bedarf können Sie diesen wieder aktivieren. Klicken Sie hierzu auf das Icon.

Ein Objekt aus dem Filter löschen



1 Objekt auswählen

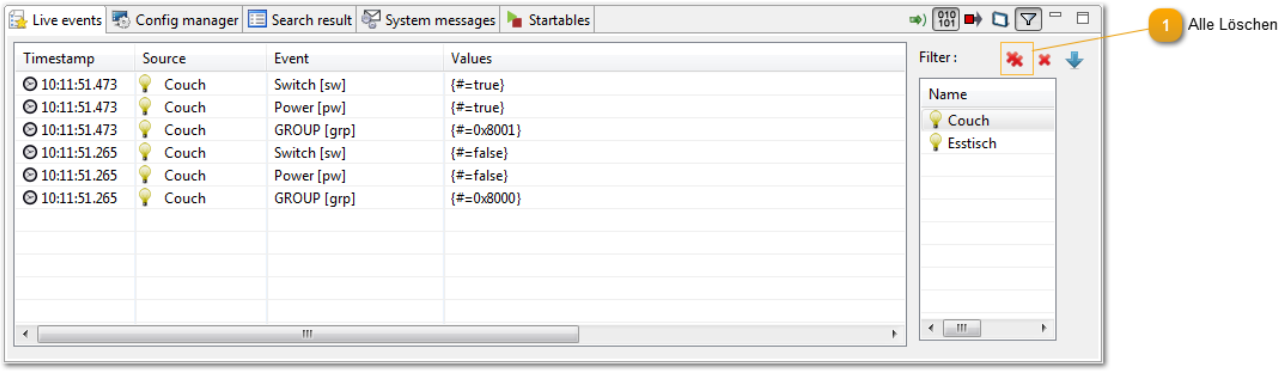


Markieren Sie ein Objekt in der Liste

2 Löschen

Selektiertes Objekt aus der Liste löschen

Alle Objekte aus dem Filter löschen



1 Alle Löschen

Löscht alle Objekte aus der Liste

Funktionen hinzufügen

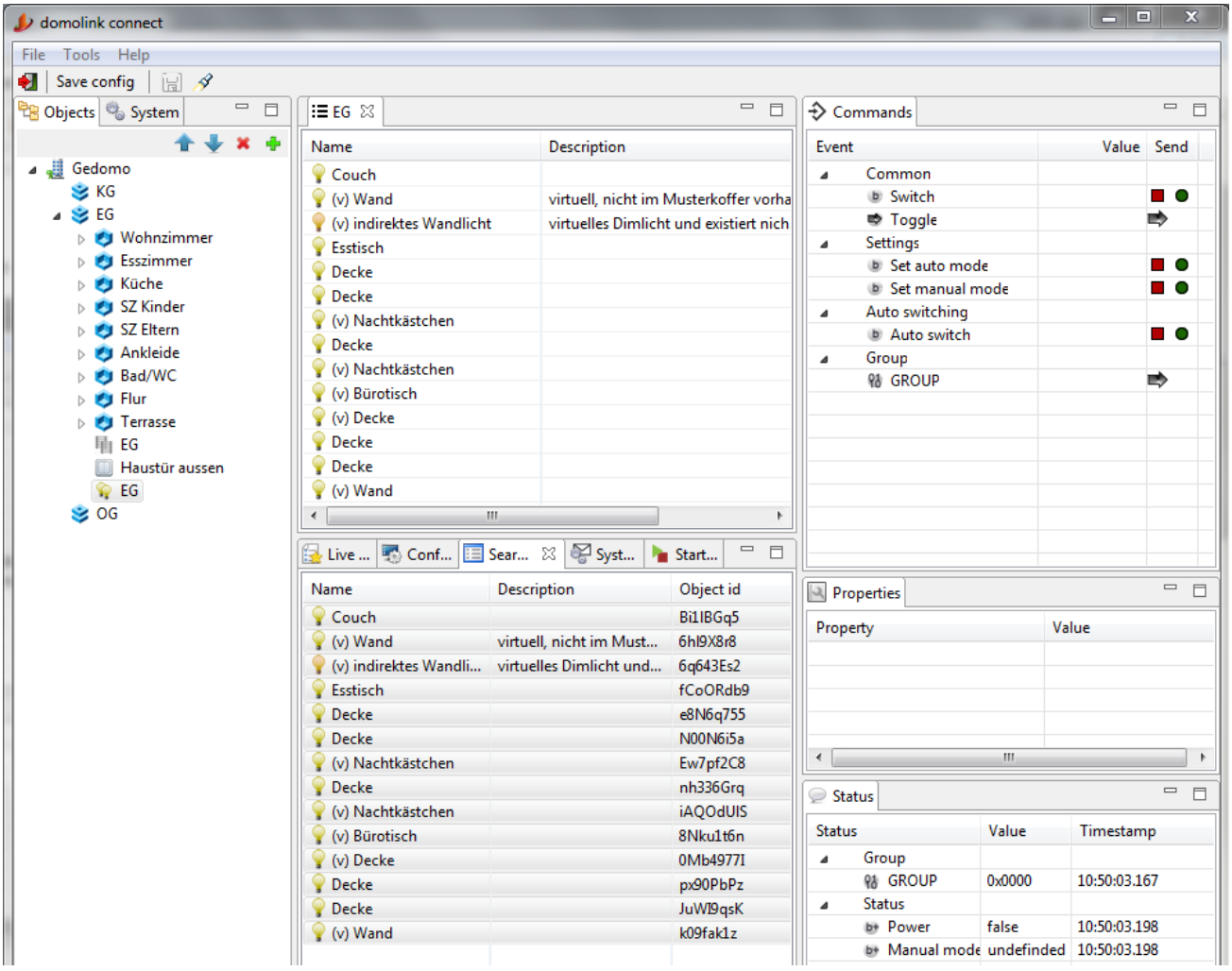
Sie haben nun die Möglichkeit, das Gebäude und Objekte intelligent zu machen, indem wir Funktionen hinzufügen.
Auf den nächsten Seiten werden einige dieser konfiguriert.

Dies stellt nur eine kleine Auswahl dar, was mit dem **domolink connect** System alles möglich ist.

Zentral AUS

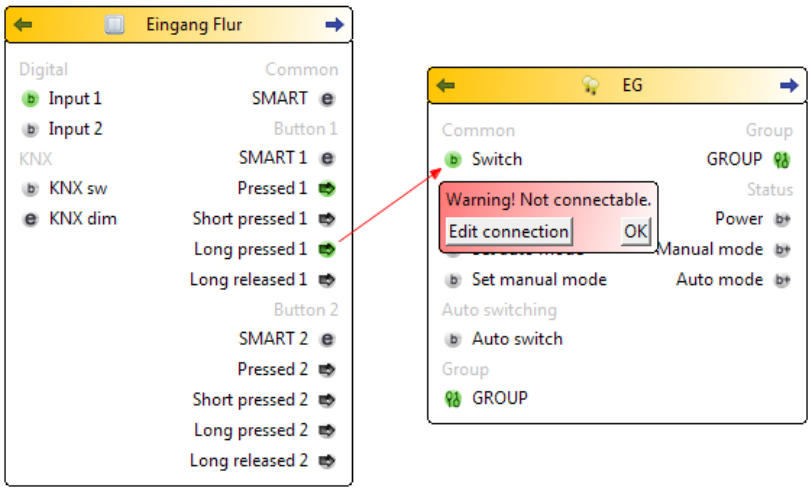
	AUFGABE
	Beim Taster im Flur, welcher schon das Flur Licht schaltet, soll durch einen langen Tastendruck (mind. 2 sek) ein Zentral AUS auf alle Lichter im EG angewendet werden. Kurz drücken soll nach wie vor nur das Flur Licht schalten.

1. Erstellen Sie zuerst eine **Lichtgruppe** für das Erdgeschoss:
    1.1. Neues Objekt
        1.1.1. Suchbegriff "light group"
        1.1.2. Name: "EG"
        1.1.3. Objekt einfügen
    1.2. Lichtgruppe durch Doppelklick öffnen
    1.3. Auf das Icon "Suchen" klicken und alle Lichter und Dimmlichter in der Trefferliste auswählen
    1.4. Die markierten Lichter in die geöffnete Lichtgruppe mittels drag&drop ziehen



    1.5. speichern und schließen Sie die Lichtgruppe

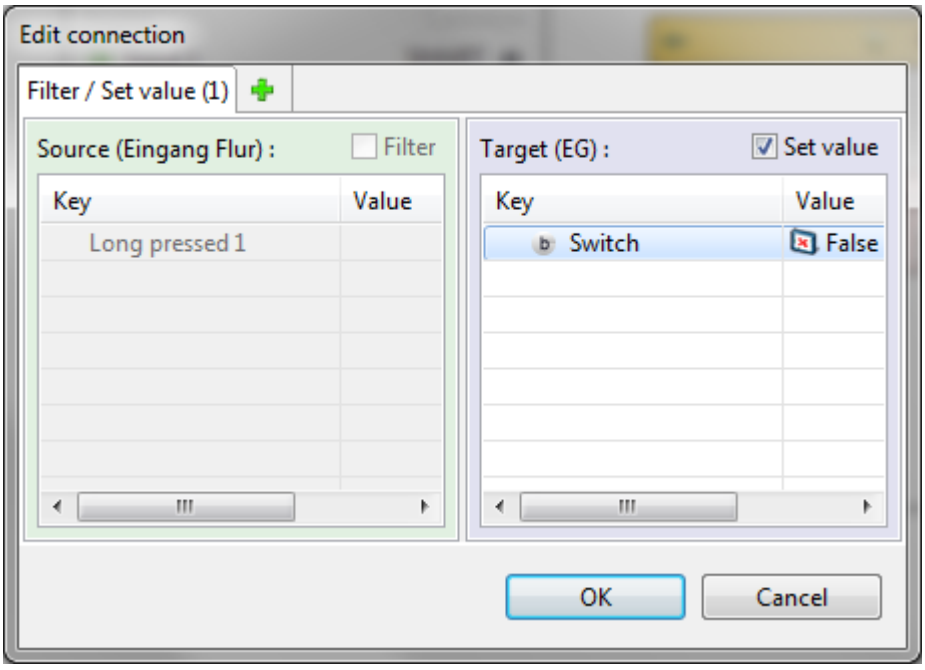
1. Verbinden Sie den Taster
    1.1. "Eingang Flur" mit der Lichtgruppe "EG" wie im Bild verbinden:



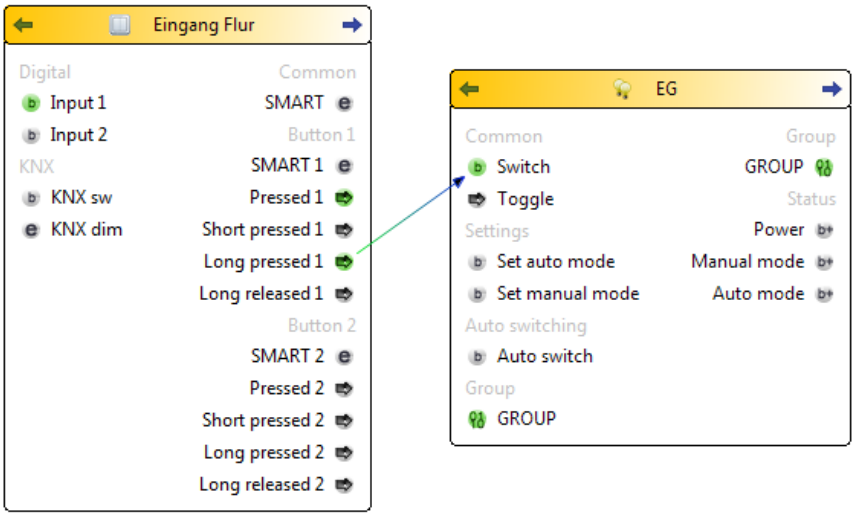
1.2. Da die Datentypen nicht zusammenpassen, klicken Sie auf "Edit connection" und passen wir diese an (anderes Beispiel hier)

1.2.1. Klicken Sie die Checkbox "Set value" bei "Target (EG)" an

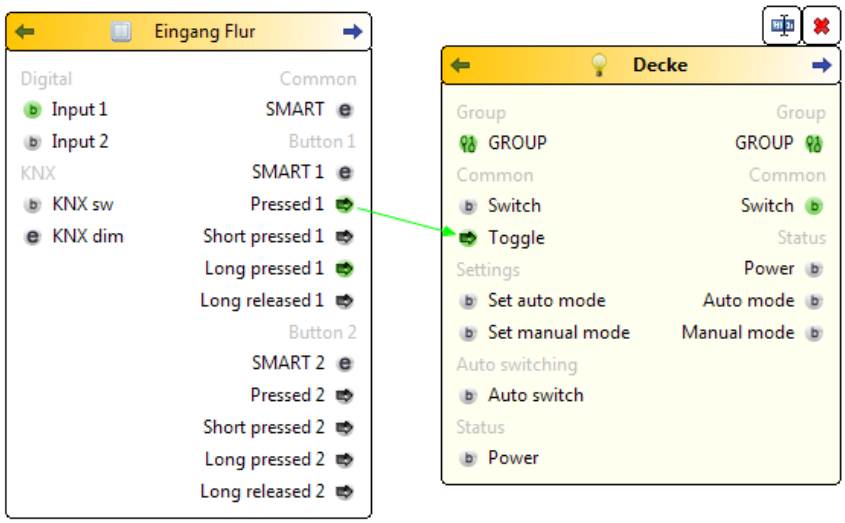
1.2.2. Stellen Sie den Wert (Value) bei "Switch" auf "False", was den Befehl ausschalten entspricht



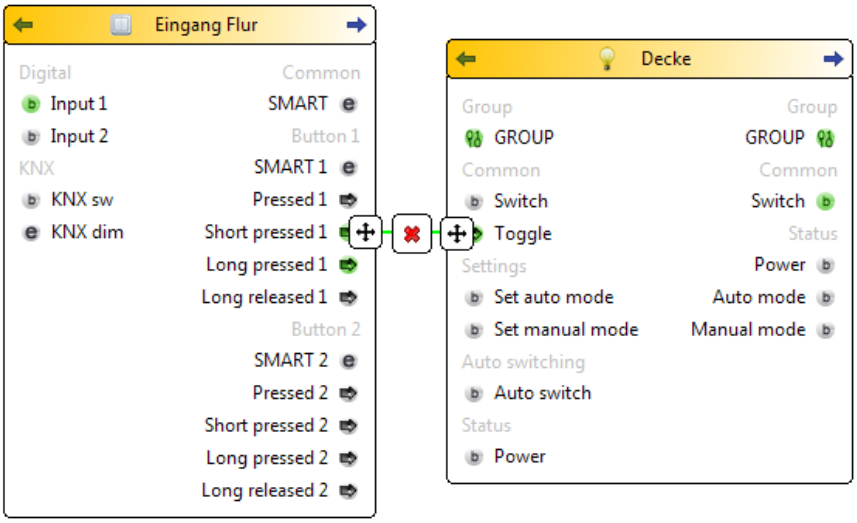
1.3. Die Verbindung muss nun gültig sein:



1.4. entfernen Sie die Lichgruppe "EG" im "Connection editor"
1.5. Fügen Sie das Licht "Decke" vom Flur dem "Connection editor" durch Drag&Drop hinzu:



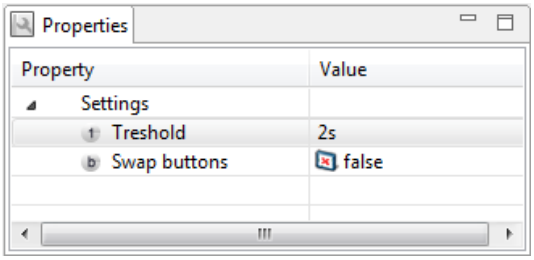
1.6. Klicken sie die grüne Linie an, und ziehen Sie den Anfang der Linie, die bei "Pressed 1" steht, auf "Short pressed 1"



1.7. Schließen Sie den "Connection editor"

2. Zeit für langen Tastendruck anpassen
2.1. Markieren Sie den Taster "Eingang Flur"

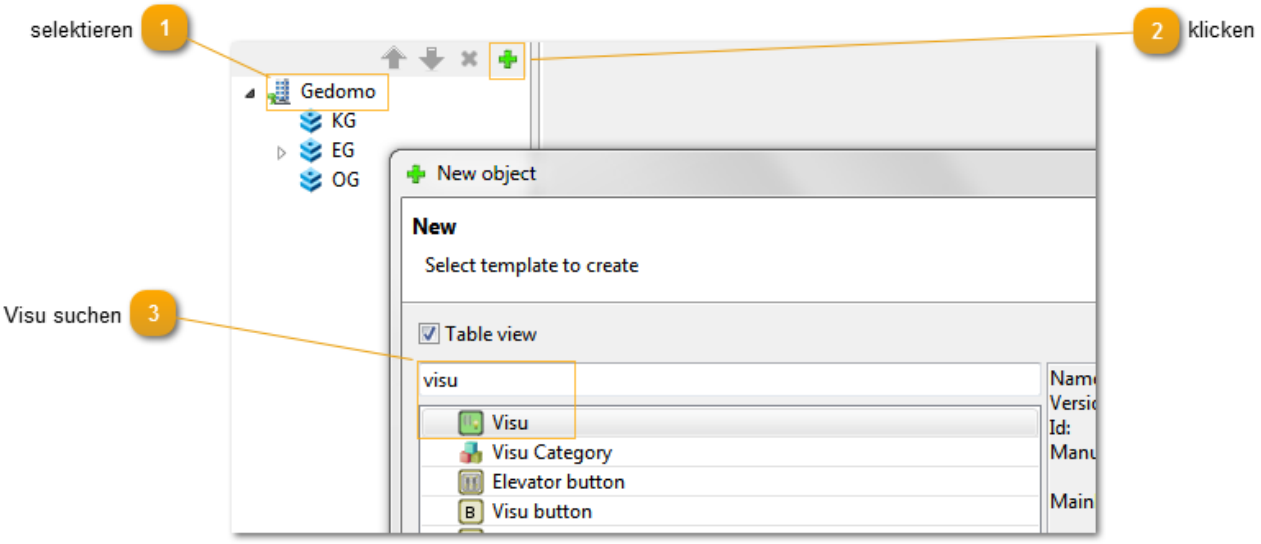
2.2. Geben Sie im Tab "Properties" im Feld Schwelle (Treshold) den Wert 2000 ein, was 2000 Millisekunden oder 2 Sekunden entspricht



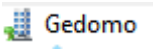
3. Fertig

Wenn der Taster nun kurz gedrückt wird, wird eine Information zum Flur Licht gesendet und dieses schaltet.
Bleibt jedoch der Taster länger geschlossen als 2sek, dann wird nicht das "kurze Drücken 1" (Short pressed 1) sondern "langes Drücken 1" (Long pressed 1) ausgelöst und dies ist mit der Erdgeschoss Lichtgruppe verbunden.

iPad/iPone Visualisierung



1 selektieren



Das Gebäude selektieren

2 klicken

Den Assistenten starten

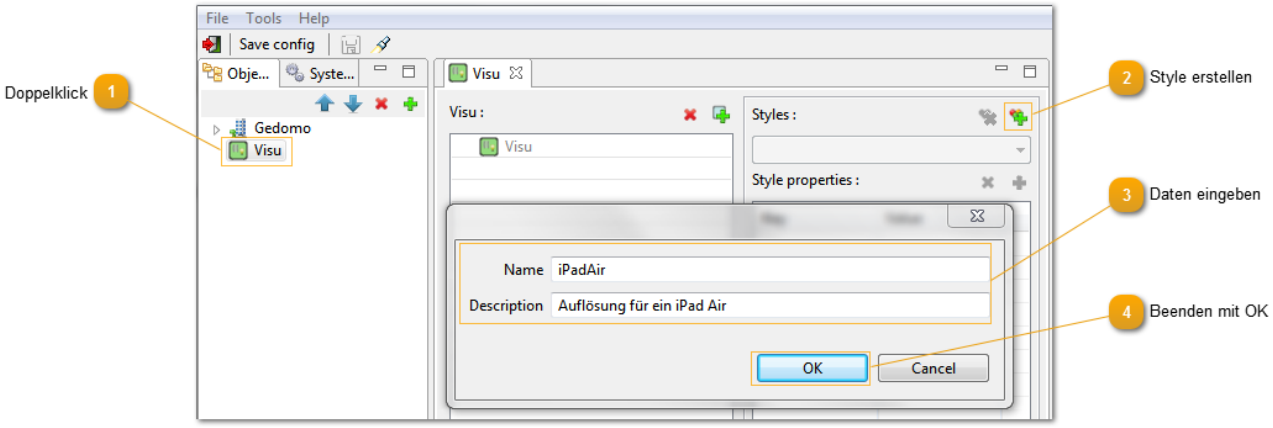
3 Visu suchen

In das Suchfeld "visu" eingeben und das Visu Icon auswählen. Danach Finished klicken oder im nächsten Schritt einen neuen Namen vergeben

Ziehen Sie danach das eingefügt Visu Objekt im Objektbaum nach unten in einen leeren Bereich, damit liegt das Objekt nicht mehr unter dem Gebäude sondern ist auf der höchsten Ebene, zusammen mit dem Gebäude:

Style vergeben

Pro verschiedenes Display (iPad 2, iPad Air, iPhone, PC, ...) kann ein eigener Style erstellt werden. Dadurch können die Objekte auf der Visualisierung verschieden angeordnet werden und die maximale Bildschirmgröße genutzt werden.



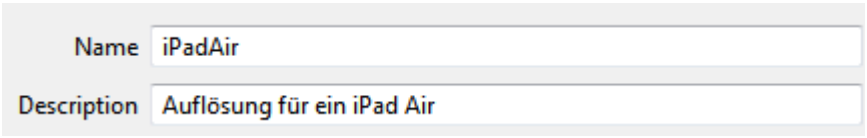
1 Doppelklick

Öffnen Sie die Visu durch einen Doppelklick

2 Style erstellen

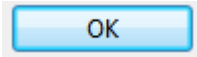
Klicken Sie auf das Icon um einen neuen Style zu definieren

3 Daten eingeben



Geben Sie einen Namen Ihrer Wahl ein (KEINE Leerzeichen). Dieser Name muss am Tablet, iPhone, iPad ebenfalls eingegeben werden(!)
Optional können Sie noch eine Beschreibung eingeben

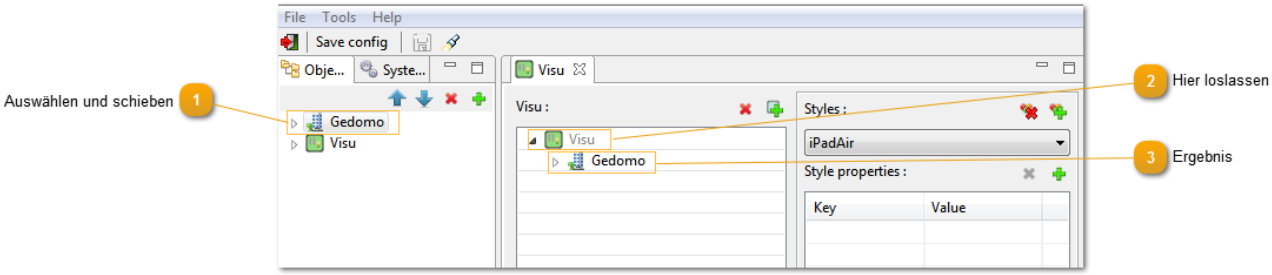
4 Beenden mit OK



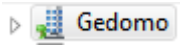
Beenden Sie die Eingabe mit OK

Gebäude in die Visu schieben

Schieben Sie mit drag&drop das Gebäude (oder Alternativ eine Etage oder nur einen Raum) zum Visualisieren in die Visu:



1 Auswählen und schieben



Klicken und halten Sie das Gebäude und schieben Sie es in die geöffnete Visu

2 Hier loslassen

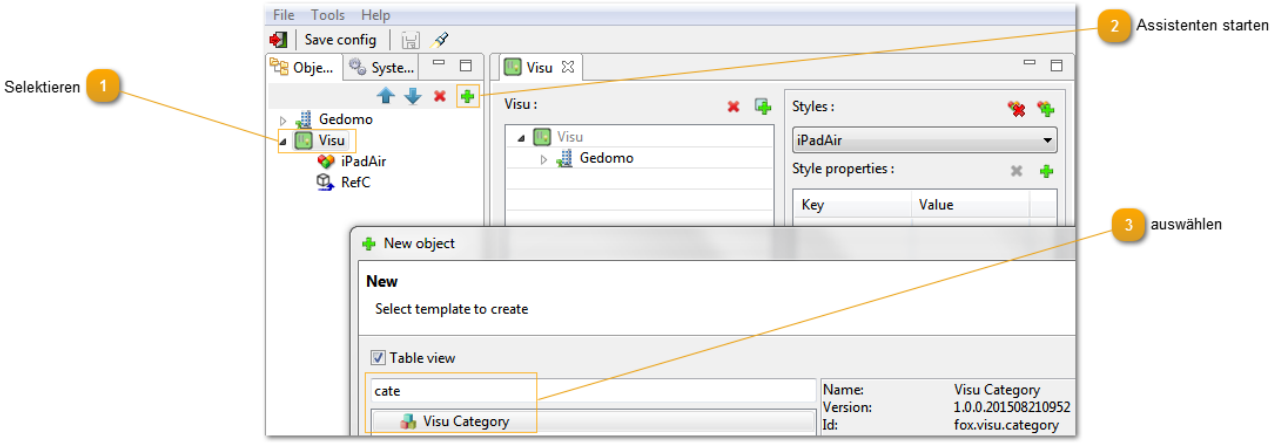
Auf diesem Icon loslassen, damit das Gebäude eingefügt wird

3 Ergebnis

Das Gebäude erscheint dann unter dem Visu Objekt

Kategorie erstellen

Erstellen Sie eine Kategorie, welche auf der Hauptseite der Visu angezeigt wird. Durch diese Kategorie besteht auch die Möglichkeit die Visu Seiten zu filtern. Für die Kategorie Beleuchung als Beispiel soll nur die Beleuchtungsobjekte dargestellt werden.



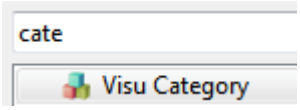
1 Selektieren

Selektieren Sie die Visu

2 Assistenten starten

Starten Sie den Assistenten

3 auswählen

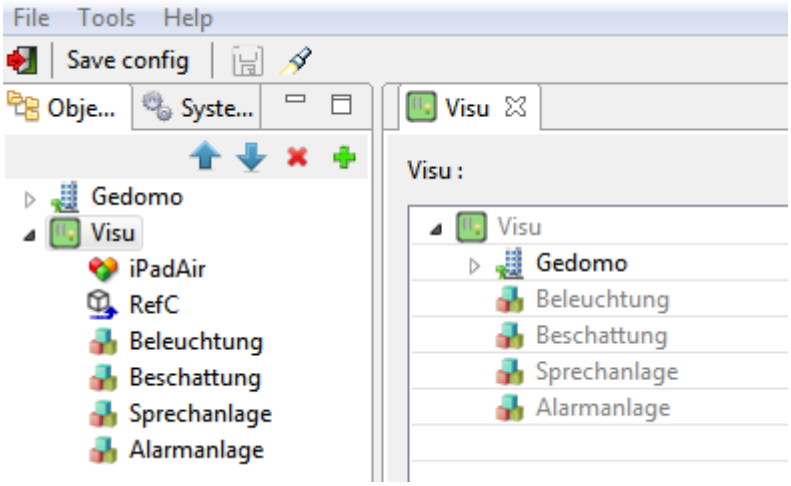


Im Suchfeld "cate" eingeben und die "Visu Category" auswählen. Danach weiter klicken

Namen vergeben

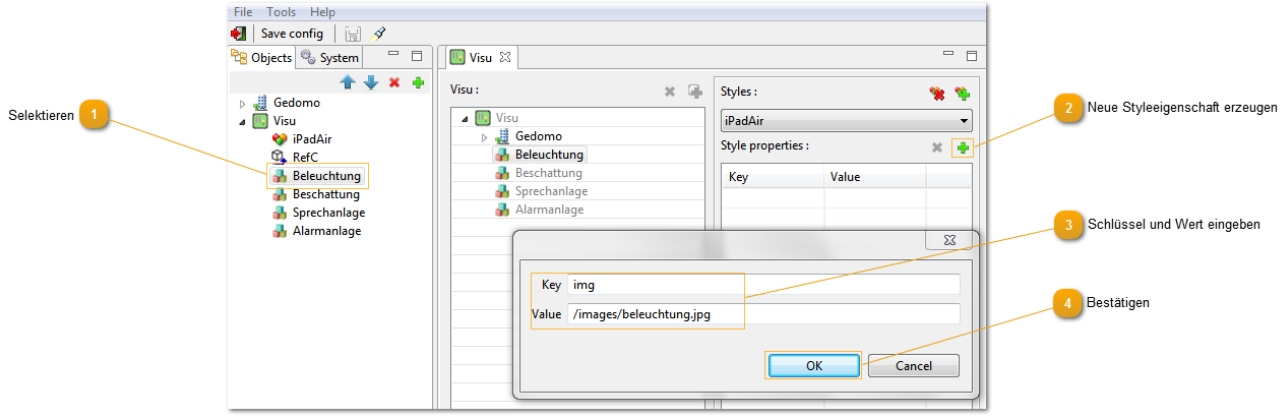
Erstellen Sie als Beispiel 4 Kategorien:
Beleuchtung
Beschattung
Sprechanlage
Alarmanlage

Klicken Sie danach auf Fertig (Finished). Danach sollten Sie diese Ansicht in Ihrem Objektbaum und in der offenen Visu haben:

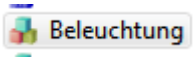


Kategoriebild auswählen

Damit die Kategorie auf der Startseite ein Bild beinhaltet, muss dieses erst noch ausgewählt werden:



1 Selektieren

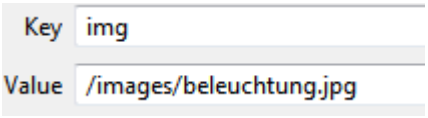


Markieren Sie eine Kategorie. Als Beispiel die Beleuchtung

2 Neue Styleeigenschaft erzeugen

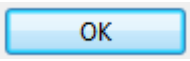
Klicken Sie auf das Icon um eine neue Eigenschaft für den gewählten Style "iPadAir" zu erzeugen

3 Schlüssel und Wert eingeben



Als Key **muss** "img" eingegeben werden.
Als Value den Pfad des gewünschte Icon. Eine Liste der verfügbaren Icons nachfolgend in der Liste

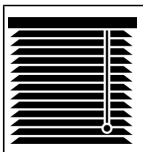
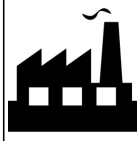
4 Bestätigen



Beenden Sie die Eingabe mit OK

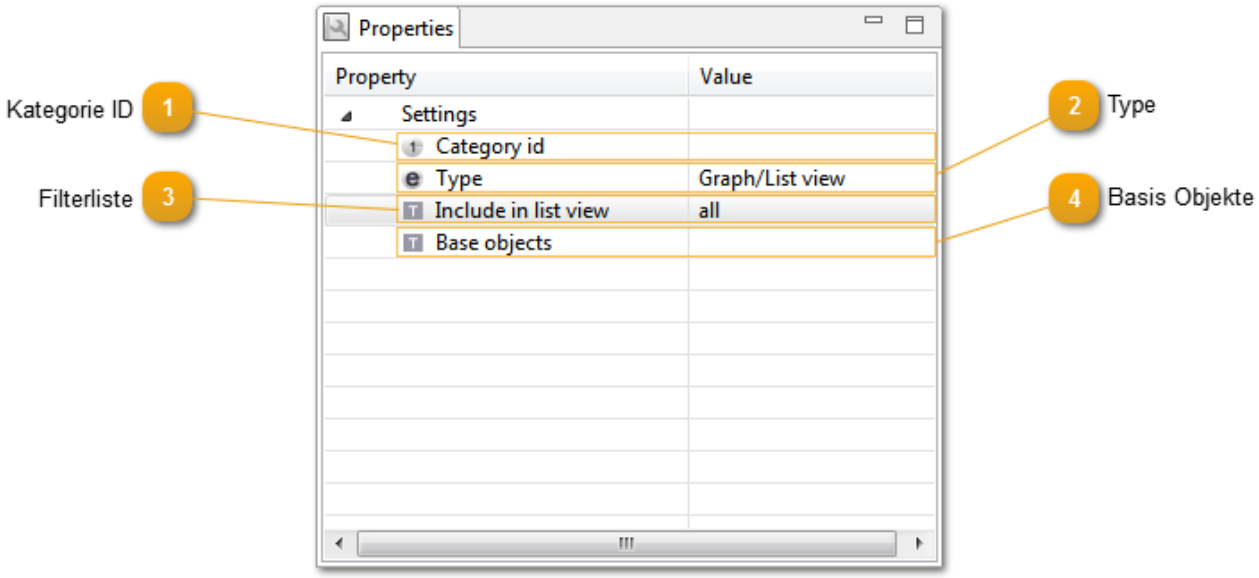
Verfügbare Icons für die Kategorien:

	/images/beleuchtung.jpg
	/images/alarm.jpg

	/images/beschattung.jpg
	/images/bewaesserung.jpg
	/images/gebaeude.jpg
	/images/heizung.jpg
	/images/sprechanlage.jpg
	/images/videoueberwachung.jpg

Kategorien filtern

Wenn die Kategorie(n) angelegt wurden, besteht die Möglichkeit diese zu filtern, damit zum Beispiel für die Kategorie Beleuchtung, auch nur Objekte der Beleuchtung angezeigt werden.



1 Kategorie ID

Category id	

Der Kategorie kann eine eigene ID zugeteilt werden. Dieses Feld kann leer bleiben

2 Type

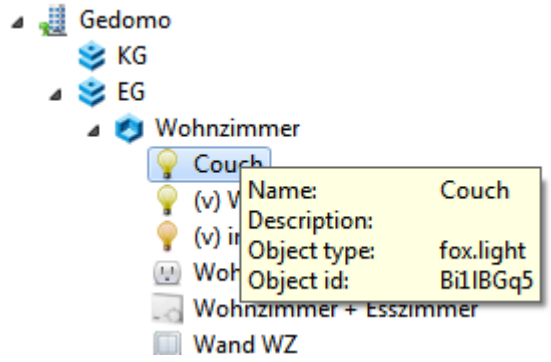
Type	Graph/List view

Dropdown um die Darstellungsart der Visuseiten zu wählen. Verfügbar sind:
- **List view:** Nur Listen Ansicht aller Objekte in den Räumen, kein Grafischer Hintergrund
- **Graphical view:** Nur Grafische Ansicht aller Objekte in den Räumen
- **List/Graph view:** Als Standard wird die Listen Ansicht dargestellt, durch einen Button ob in der Mitte der Visu kann auf die Grafische Ansicht gewechselt werden
- **Graph/List view:** Als Standard wird die Grafische Ansicht dargestellt, durch einen Button ob in der Mitte der Visu kann auf die Listen Ansicht gewechselt werden
- **Intercom:** Anzeige optimiert für Sprechanlagen Ansicht
- **Security:** Anzeige für Alarmanlage und Videoüberwachung optimiert
- **Multimedia:** Ansicht für Multimedia optimiert (Dreambox, TV, Apple TV, MP3, Internetradio, ...)

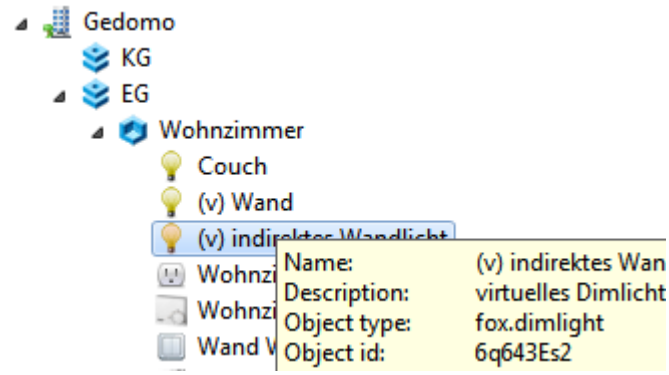
3 Filterliste

Include in list view	all

Durch die Eingabe von **"all"** werden alle Objekte dargestellt und nicht gefilter. Um nur gewisse Objekte darzustellen, kann man mit einem "," Beistrich getrennt die UID der Objekte eingeben. Die finden man wenn man im Objektbaum per Mausover im PopUp den **"Object type"** abschreibt:



Im Falle des Schaltlicht: *fox.light*
Im Falle des Dimmlicht: fox.dimlight



Eine Mögliche Variante nach Beleuchtungen zu filter ist die Eingabe von:
fox.light,fox.dimlight,fox.rgblight

4 Basis Objekte

Base objects

Noch in Entwicklung und ohne Funktion

Die Fenster des Designer

<TODO>: Hier Beschreibung einfügen... Vergessen Sie nicht, diesem Thema ein Schlüsselwort hinzuzufügen

Einloggen in das Steuergerät

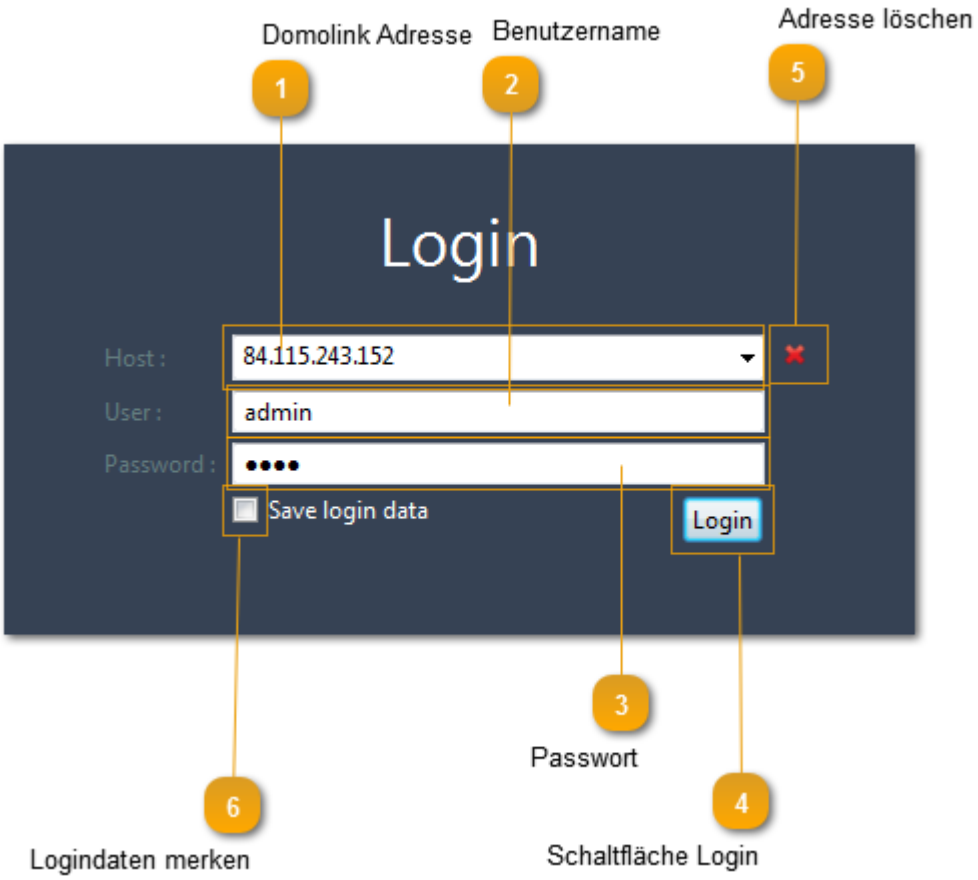
Domlink Adress vom Steuergerät kopieren

Schreiben oder fotografieren Sie die **domolink** ID vom CO-1 ab, welche auf der Front aufgedruckt ist.

Diese ist eine 3 -20 stellige Alphanumerische Zahl, die durch Doppelpunkte getrennt ist. Sie können auch den QR-Code auslesen.

Erstes Login

Starten Sie die Software (Gedomo Domlink Designer) und danach erhalten Sie diese Anmeldemaske:



1 Domolink Adresse

Geben Sie hier die vom CO-1 notierte Domolink connect Adresse ein. Sie können natürlich auch eine IPv4 Adresse (192.168.1.100) oder eine DNS Namens (office.gedomo.com) eingeben.
Sie können auch die DropListe einblenden, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil rechts im Textfeld klicken.

2 Benutzername

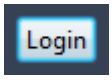
Geben Sie hier Ihren Benutzername ein.
Der Standard Benutzername ist: **admin**

Achten Sie auf Groß/Kleinschreibung!

3 Passwort

Geben Sie hier Ihr Passwort, passend zum Benutzer ein.
Das Standard Passwort ist: **1234**
Achten Sie auf Groß/Kleinschreibung!

4 Schaltfläche Login



Klicken Sie hier um sich mit dem CO-1 zu verbinden

5 Adresse löschen

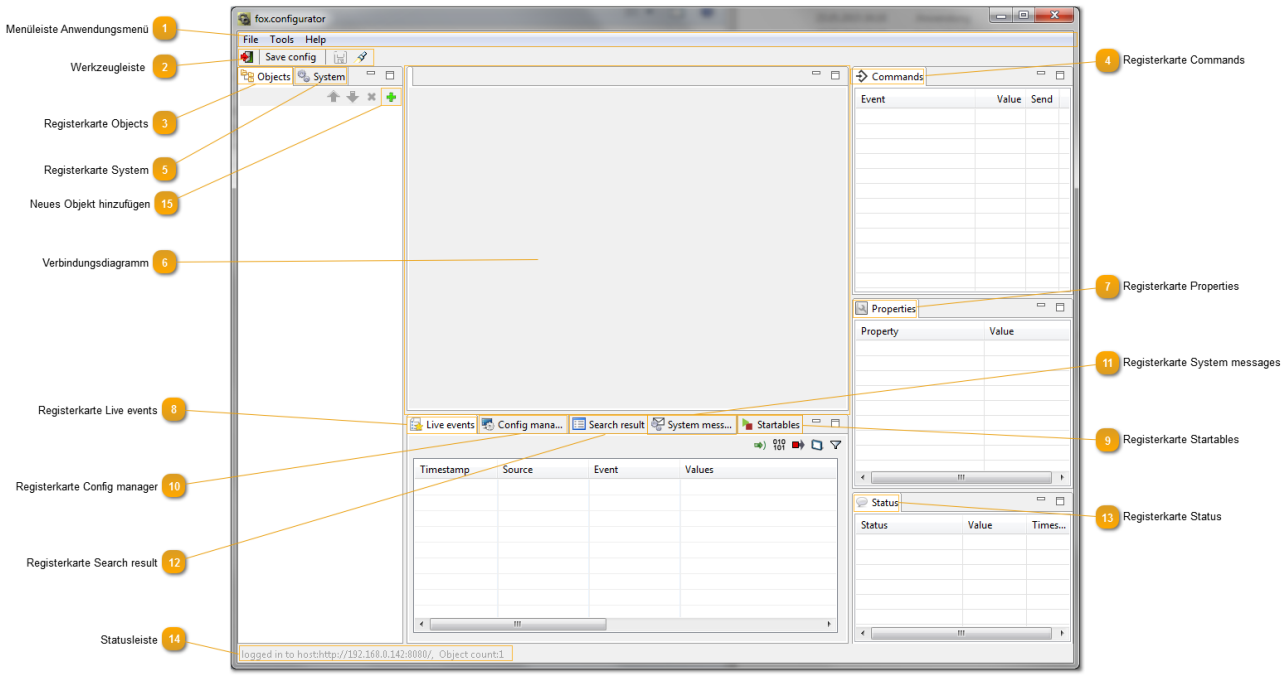
Mit dem X können Sie ein gespeichertes Login wieder löschen

6 Logindaten merken

Speichert die Logindaten und ist dann aus der Domolink Adress Liste auswählbar

Das Layout des Designer

Nachdem der Login erfolgreich war, wird der Designer angezeigt und folgende Felder stehen zur Verfügung:



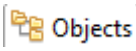
1 Menüleiste Anwendungsmenü

Menüleiste zum speichern, exportieren, importieren, ausloggen, updates verwalten

2 Werkzeugleiste

Werkzeugleiste für Ausloggen, Design speichern, ...

3 Registerkarte Objects

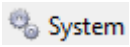


Die Registerkarte *Objects* stellt eine hierarchische Struktur des Gebäude dar. Darin werden alle Objekte angelegt: Gebäude, Etagen, Räume, Lichter, Jalousien, ...
Zur besseren Übersicht können diese in einer Baumstruktur angelegt werden.

4 Registerkarte Commands

In der Registerkarte *Commands* zeigt alle Eingänge des gewählten Objektes in der Registerkarte Objects an.
Damit können Objekte sofort geschaltet werden

5 Registerkarte System

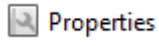


In der Registerkarte *System* hat dieselbe Funktion wie die Registerkarte Objects. Jedoch werden hier nur System Objekte abgelegt, die im normalen Betrieb nicht mehr geändert oder gesteuert werden.

6 Verbindungsdiagramm

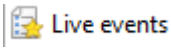
Im *Verbindungsdiagramm* werden die einzelnen Objekte verbunden und dies stellt die eigentliche Konfiguration zwischen Objekten dar

7 Registerkarte Properties



In der Registerkarte "*Properties*" werden spezielle Einstellungen zu den einzelnen Objekten eingestellt. Dies kann die Laufzeit der Jalousie oder auch Heizungsvorgaben sein.

8 Registerkarte Live events



In der Registerkarte *Live events* ist der "Busmonitor" des CO-1 und zeigt alle Standardinformationen die gerade im CO-1 ablaufen

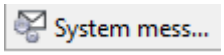
9 Registerkarte Startables

In der Registerkarte *Startables* können Objekte die automatisch starten, wenn der CO-1 startet abgebildet und können beeinflusst werden.

10 Registerkarte Config manager

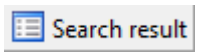
In der Registerkarte *Config manager* können unterschiedliche Designer Konfigurationen gehalten und aktiviert werden. So kann man schnell zwischen verschiedenen Konfigurationen hin und her schalten.

11 Registerkarte System messages



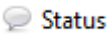
In der Registerkarte *System messages* werden System bezogene Informationen angezeigt

12 Registerkarte Search result



In der Registerkarte Search result werden die Ergebnisse einer Suche angezeigt

13 Registerkarte Status



In der Registerkarte Status wird für das jeweilige markierte Objekt der aktuelle Status dargestellt. Auch ein Zeitstempel ist eingeblendet. Damit ist zu erkennen wann welcher Eingang neue Werte empfangen hat

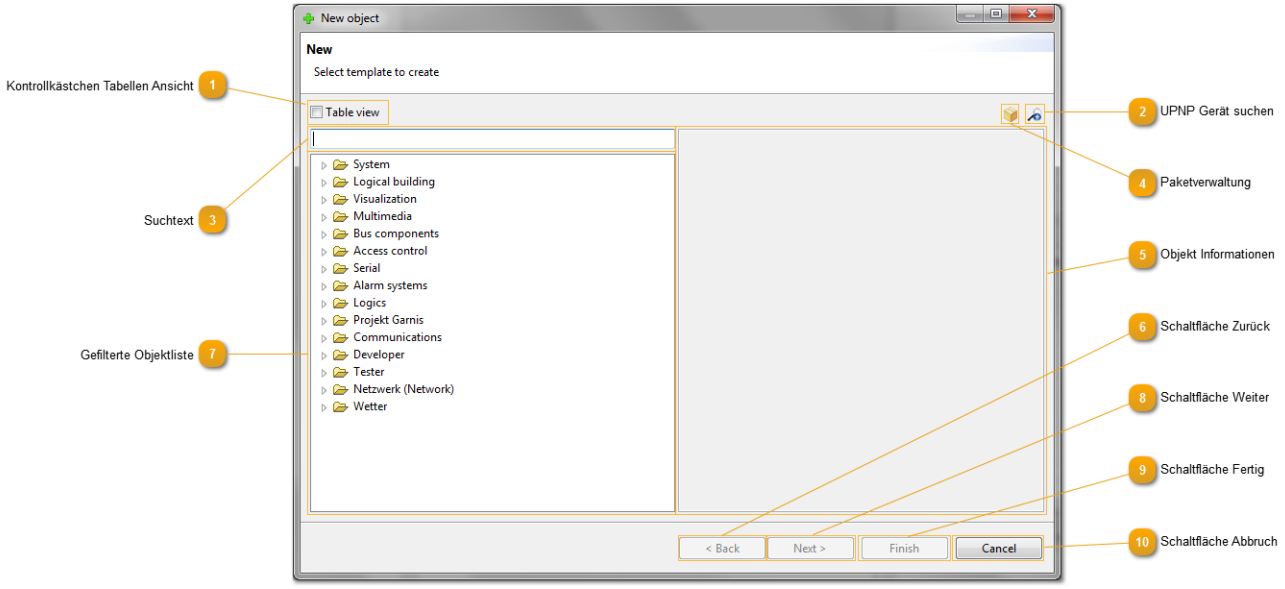
14 Statusleiste

Die Statusleiste zeigt einige Informationen an

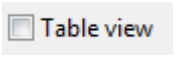
15 Neues Objekt hinzufügen

Klicken Sie hier um ein neues Objekt (Licht, Jalousien, ...) hinzuzufügen => Neues Objekt erzeugen

Neues Objekt hinzufügen



1 Kontrollkästchen Tabellen Ansicht

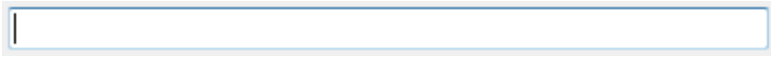


Aktivieren Sie die Tabellarische Ansicht oder belassen Sie die Gruppierte Ansicht

2 UPNP Gerät suchen

Nach UPNP Geräten im Netzwerk suchen

3 Suchtext

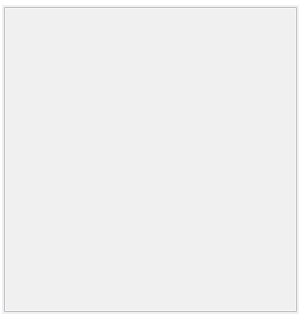


Geben Sie hier den Suchtext für das Objekt an. Es wird Live gefiltert und nicht der ganze Text eines Objektes muss eingegeben werden

4 Paketverwaltung

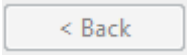
Aufrufen der Paketverwaltung für die installieren Objekte

5 Objekt Informationen



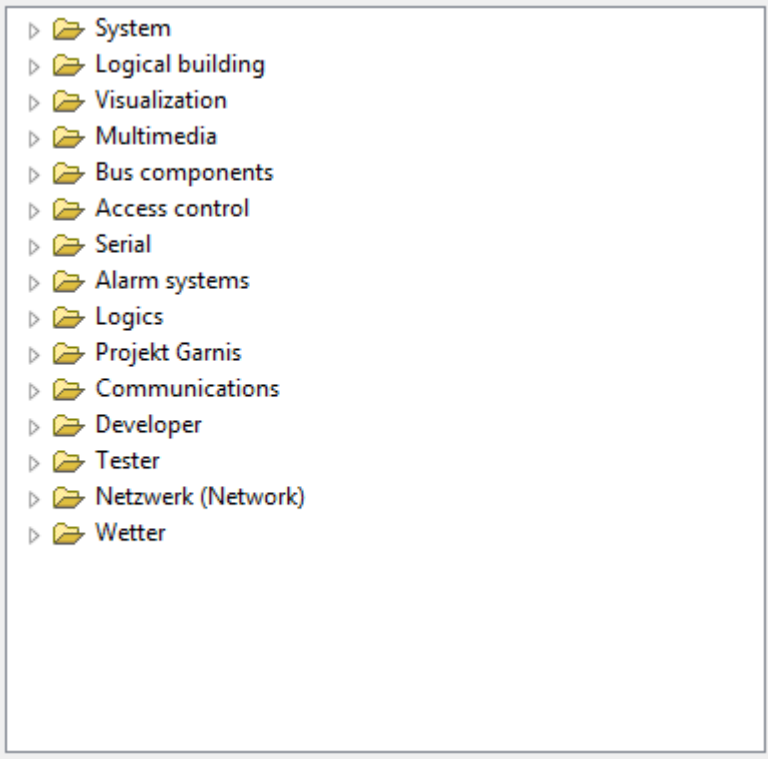
Darstellen einiger Informationen zu einem selektierten Objekt

6 Schaltfläche Zurück



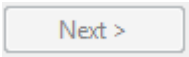
Springt im Assistenten um einen Schritt zurück

7 Gefilterte Objektliste



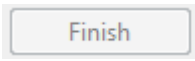
Darstellung aller verfügbaren Objekte. Suche nach Objekten mit durch Eingabe in das Textfeld

8 Schaltfläche Weiter



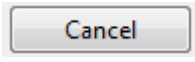
Springt im Assistenten um einen Schritt weiter

9 Schaltfläche Fertig



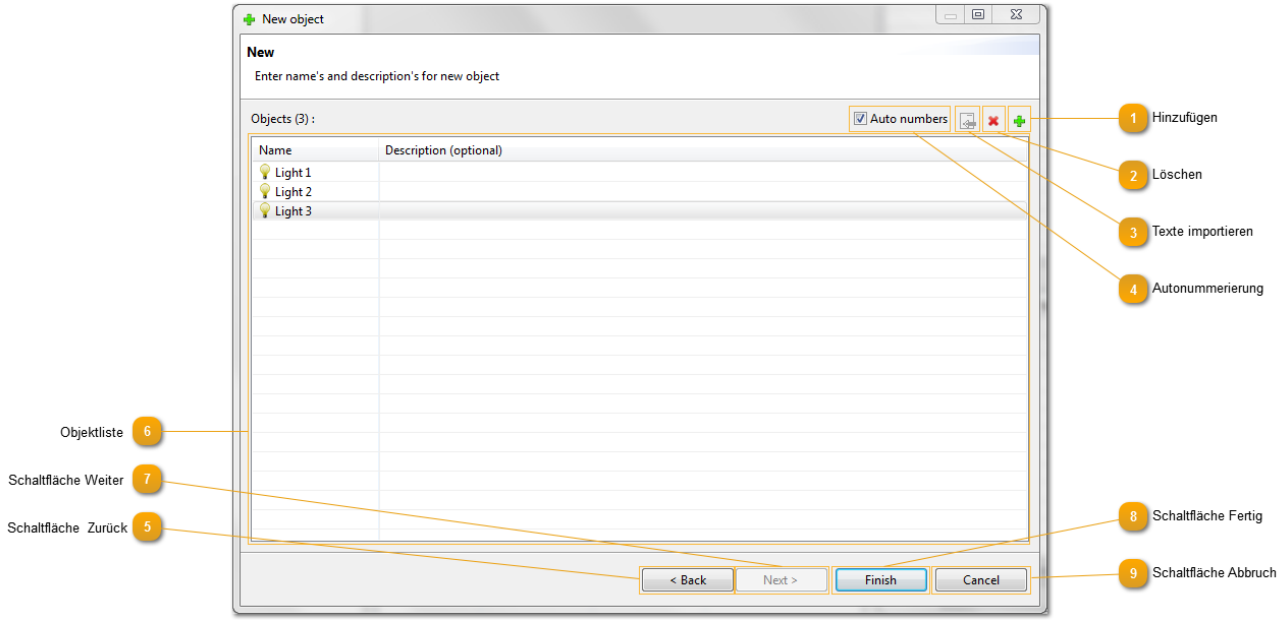
Beendet den Assistenten und fügt das/die Objekte in den Objektbaum ein.

10 Schaltfläche Abbruch



Abbruch und schließen des Assistenten. Es werden keine Objekte erzeugt.

Name und Bezeichnung



1 Hinzufügen

Fügt noch ein weiteres Objekt in der Liste hinzu. Fall *Auto numbers* aktiv ist, wird die letzte Zahl hochgezählt.

2 Löschen

Löscht das gerade selektierte Objekt

3 Texte importieren

4 Autonummerierung

Auto numbers

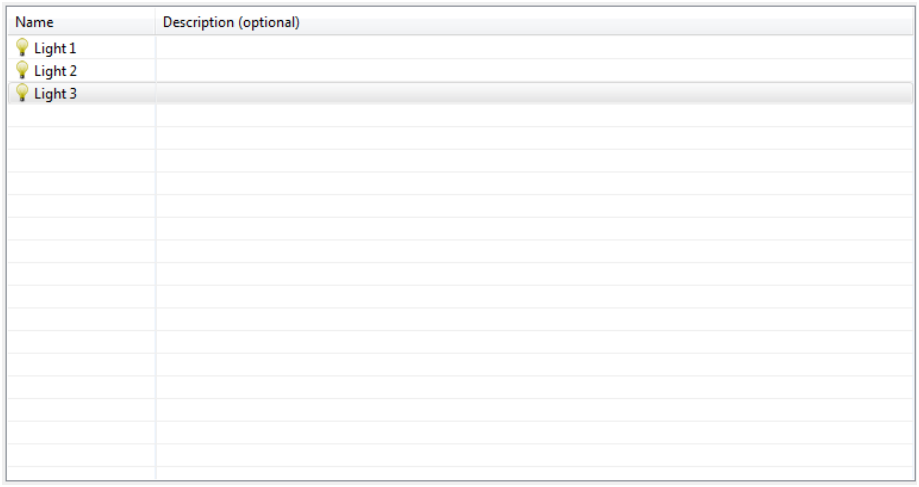
Aktivieren Sie dieses Kontrolkästchen um eine Autonummerierung der Objekte zu erzeugen

5 Schaltfläche Zurück

< Back

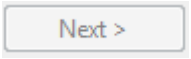
Springt im Assistenten um einen Schritt zurück => Neues Objekt hinzufügen

6 Objektliste



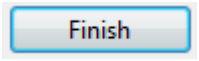
Listet alle zu erstellenden Objekte auf. Selektieren und löschen Sie nicht benötigte, Selektieren und bearbeiten Sie den Namen und die Bezeichnung (optional)

7 Schaltfläche Weiter



Die Schaltfläche ist nicht verfügbar, da es schon der letzte Schritt im Assistenten ist

8 Schaltfläche Fertig



Klicken Sie auch *Fertig* um die Objekte in den Objektbaum einzufügen

9 Schaltfläche Abbruch

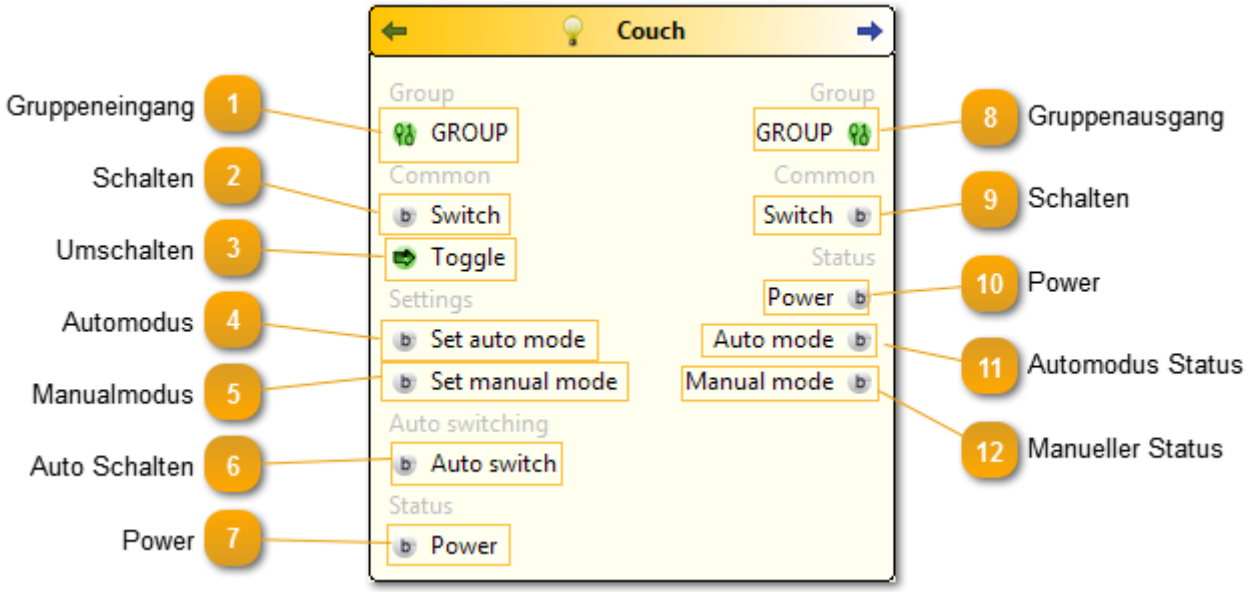
Abbruch und schließen des Assistenten. Es werden keine Objekte erzeugt.

Objektbeschreibung

Nachfolgend die Beschreibung der einzelnen Objekte

Licht (light)

Das Licht Objekt wird als Licht in der Visualisierung dargestellt. Es kann zwei Zustände:
* ein
* aus



1 Gruppeneingang

Wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird

2 Schalten

Switch

Der Eingang reagiert auf ein und aus Befehle. Je nach Befehl wird der entsprechende Zustand ausgelöst und der neue Wert am Ausgang "Switch" raus gesendet

3 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt das Licht den Zustand. Zustände sind: ein oder aus
An diesem Eingang werden im Regelfall die Taster verbunden

4 Automodus

Set auto mode

Wenn dem Eingang ein "ein" gesendet wird, schaltet das Licht in den Automatikmodus und der Eingang "Auto switch" übernimmt die Steuerung des Lichtes. Der manuelle Eingang "switch" ist nach wie vor aktiv, außer man sendet den "Set manual mode" Eingang einen "aus" Befehl

5 Manualmodus

Set manual mode

Der Eingang ist normal immer "ein". Man kann die Eingänge unter der Gruppe "Common" (Switch & Toggle) deaktivieren, wenn man diesen manuellen Modus mit einem "aus" Befehl abschaltet. In Kombination mit dem "Automodus" kann man das Licht für manuelle Bedienung sperren und nur über den "Auto Switch" Eingang schalten lassen

6 **Auto Schalten**

Auto switch

Schaltet das Licht, wenn der "Automodus" aktiv ist. Der Eingang reagiert gleich wie der manuelle Eingang (Switch).

7 **Power**

Power

Rückmeldung zum Licht, ohne das der Ausgang geschaltet wird. In der Visualisierung wird der neue aktualisierte Status aber dargestellt. Normal wird hier eine Rückmeldung von einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden

8 **Gruppenausgang**

GROUP

Der Ausgang wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird. Ein manuelles verbinden ist nicht nötig

9 **Schalten**

Switch

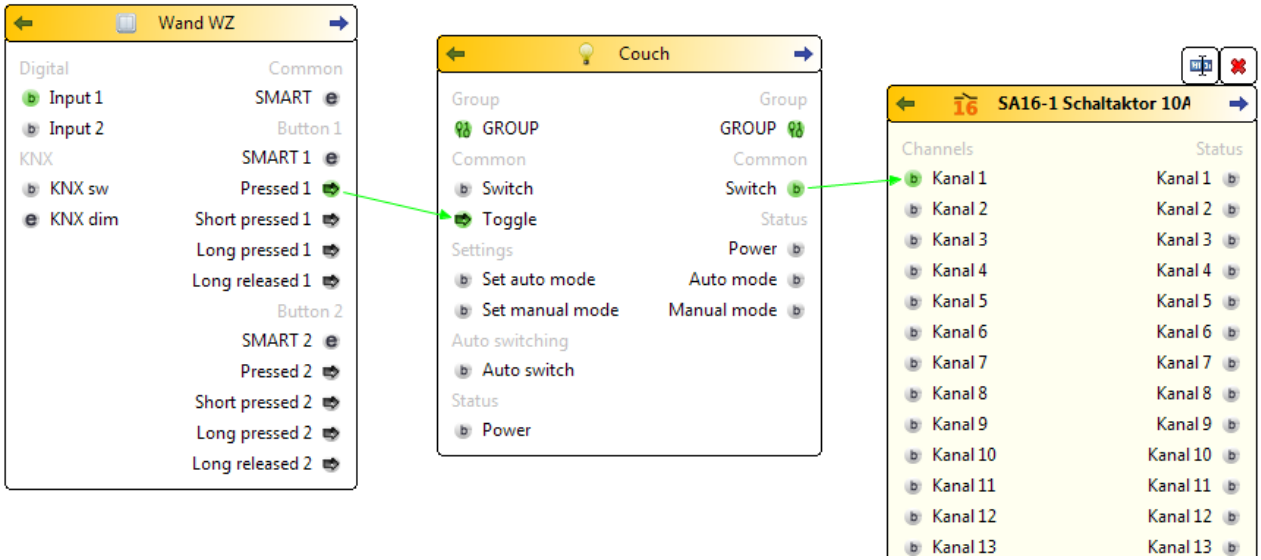
Der Ausgang wird im Regelfall mit einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden. Der Ausgang sendet jedesmal wenn am Eingang ein neuer Wert empfangen wird. Es wird auch gesendet, wenn das Licht seinen Zustand nicht geändert hat, nach einem neuen eingehend Wert an einem der Eingänge

10 **Power**

Power

Status Ausgang des Licht. Wird im Regelfall mit einer KNX Gruppenadresse verbunden, um Statusänderungen auf den Bus zu senden

Beispiel:
Taster - Licht - Aktor



11 Automodus Status

Auto mode

Ausgabe ob das Licht im Auto Modus ist oder nicht

12 Manueller Status

Manual mode

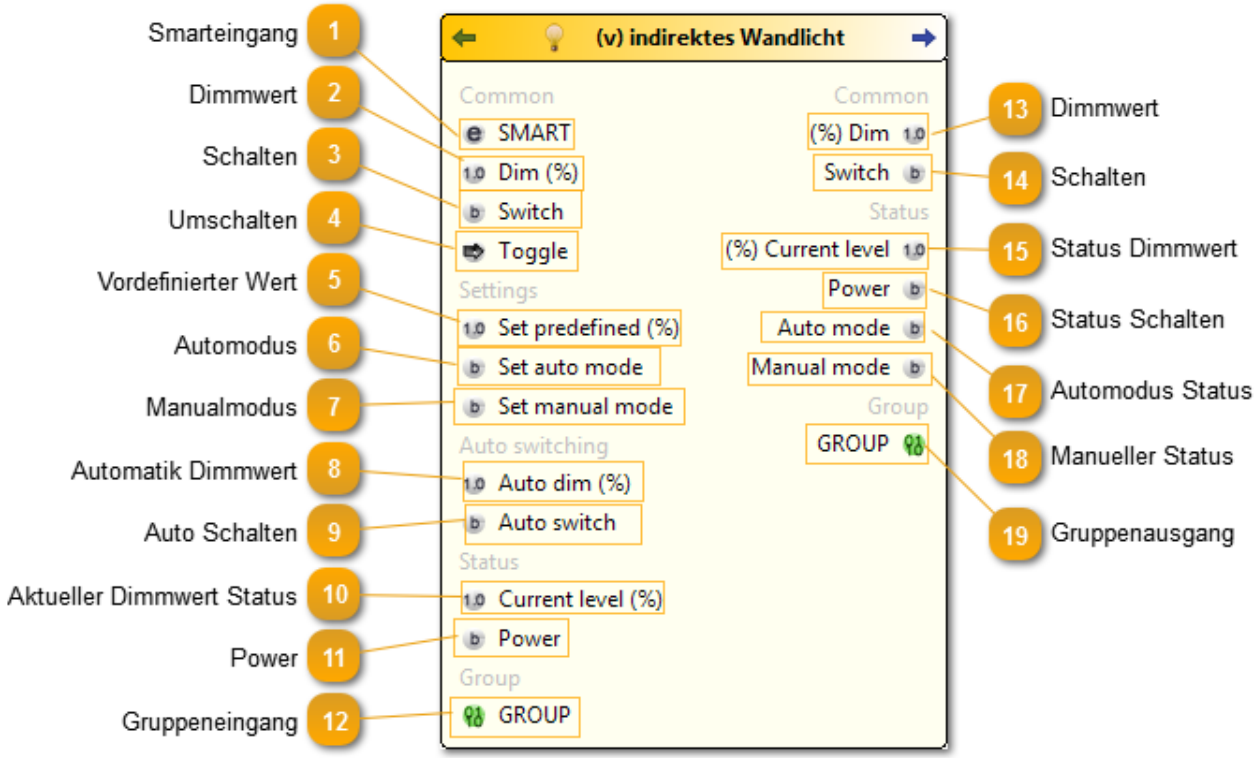
Ausgabe ob das Licht im Manuellen Modus ist oder nicht

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Common	Auto off (Automatisches Abschalten)	x [Zahl in Millisekunden]	Automatisches Abschalten nach x Millisekunden. Leeres Feld deaktiviert die Funktion

Dimmlicht (dimlight)

Das Dimmlicht Objekt wird als Dimmlicht in der Visualisierung dargestellt. Es kann von 0 - 100% den Zustand einnehmen.
Es gibt einen eigenen Schalteingang, welcher das Dimmlicht sofort auf 100% (ein) oder 0% (aus) schaltet. Dimmen kann man über den Dim Eingang, welcher einen absoluten Wert zwischen 0 und 100% erwartet.



1 Smarteingang

SMART

Auf diesen Eingang kann ein anderes Objekt, Beispiel Taster, verbunden werden und es Bedarf keinerlei weitere Verbindungen. Dies ist der schnellste Weg einen Taster zu verbinden

2 Dimmwert

Dim (%)

An diesem Eingang wird der Dimmwert

3 Schalten

Switch

Der Eingang reagiert auf ein und aus Befehle. Je nach Befehl wird der entsprechende Zustand ausgelöst und der neue Wert am Ausgang "Switch" raus gesendet

4 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt das Licht den Zustand. Zustände sind: ein oder aus

An diesem Eingang werden im Regelfall die Taster verbunden

5 **Vordefinierter Wert**

1.0 Set predefined (%)

An diesem Eingang kann der vordefinierte Einschaltwert des Dimmlichtes definiert werden. Er kann auch über die Eigenschaften verändert werden.

6 **Automodus**

b Set auto mode

Wenn dem Eingang ein "ein" gesendet wird, schaltet das Licht in den Automatikmodus und der Eingang "Auto switch" übernimmt die Steuerung des Lichtes. Der manuelle Eingang "switch" ist nach wie vor aktiv, außer man sendet den "Set manual mode" Eingang einen "aus" Befehl

7 **Manualmodus**

b Set manual mode

Der Eingang ist normal immer "ein". Man kann die Eingänge unter der Gruppe "Common" (Switch & Toggle) deaktivieren, wenn man diesen manuellen Modus mit einem "aus" Befehl abschaltet. In Kombination mit dem "Automodus" kann man das Licht für manuelle Bedienung sperren und nur über den "Auto Switch" Eingang schalten lassen

8 **Automatik Dimmwert**

1.0 Auto dim (%)

Steuert das Dimmlicht wenn sich das Dimmlicht im Automodus befindet.

9 **Auto Schalten**

b Auto switch

Schaltet das Licht, wenn der "Automodus" aktiv ist. Der Eingang reagiert gleich wie der manuelle Eingang (Switch).

10 **Aktueller Dimmwert Status**

1.0 Current level (%)

An diesem Eingang kann man den Wert des Dimmlichtes aktualisieren. Dieser Rückmeldeeingang löst kein senden am Dimmausgang und Schaltausgang aus. Nur die 2 Statusausgänge (Current Level & Power) senden die neuen Werte.

11 **Power**

b Power

Rückmeldung zum Licht, ohne das der Ausgang geschaltet wird. In der Visualisierung wird der neue aktualisierte Status aber dargestellt. Normal wird hier eine Rückmeldung von einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden

12 **Gruppeneingang**

Wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird

13 **Dimmwert**

(%) Dim 1.0

Der Ausgang kann mit einem Dimmer verbunden werden. Es wird auch gesendet, wenn der Dimmwert aktualisiert wurde

14 **Schalten**

Switch b

Der Ausgang wird im Regelfall mit einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden. Der Ausgang sendet jedesmal wenn am Eingang ein neuer Wert empfangen wird. Es wird auch gesendet, wenn das Licht seinen Zustand nicht geändert hat, nach einem neuen eingehend Wert an einem der Eingänge

15 **Status Dimmwert**

(%) Current level 1.0

Der Ausgang sendet bei jeder Änderung den aktuellen Dimmwert in Prozent

16 **Status Schalten**

Power b

Status Ausgang des Licht. Wird im Regelfall mit einer KNX Gruppenadresse verbunden, um Statusänderungen auf den Bus zu senden

17 **Automodus Status**

Auto mode b

Ausgabe ob das Licht im Auto Modus ist oder nicht

18 **Manueller Status**

Manual mode b

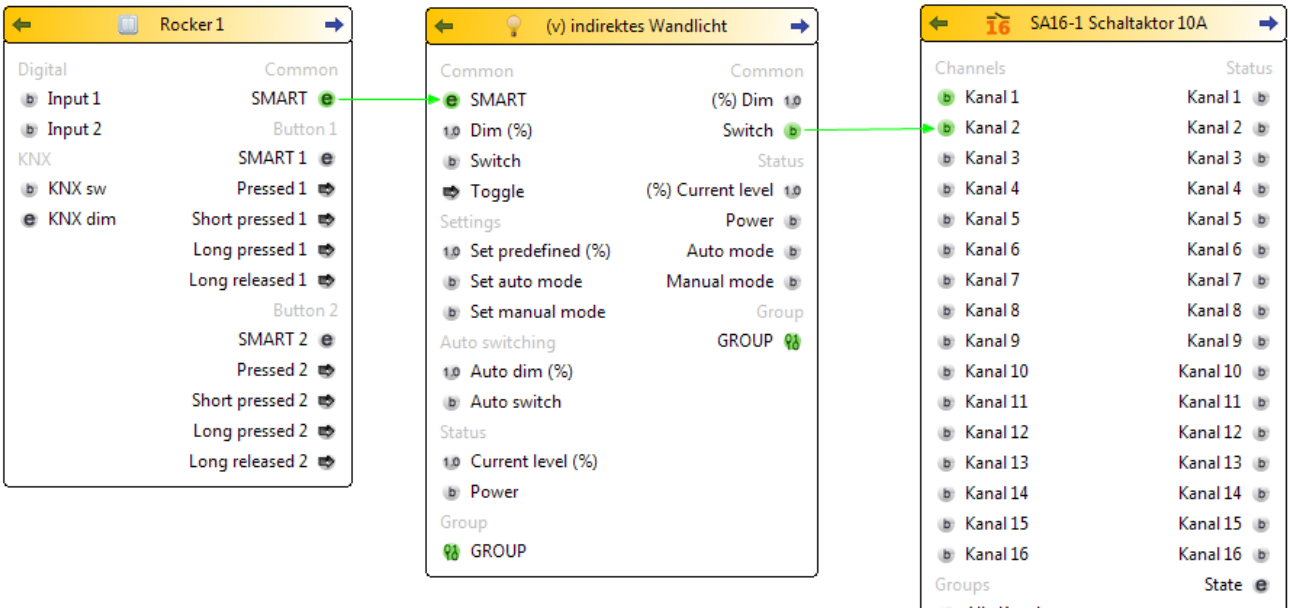
Ausgabe ob das Licht im Manuellen Modus ist oder nicht

19 **Gruppenausgang**

GROUP

Der Ausgang wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird. Ein manuelles verbinden ist nicht nötig

Beispiel:
Taster - Dimmlicht - Schaltaktor



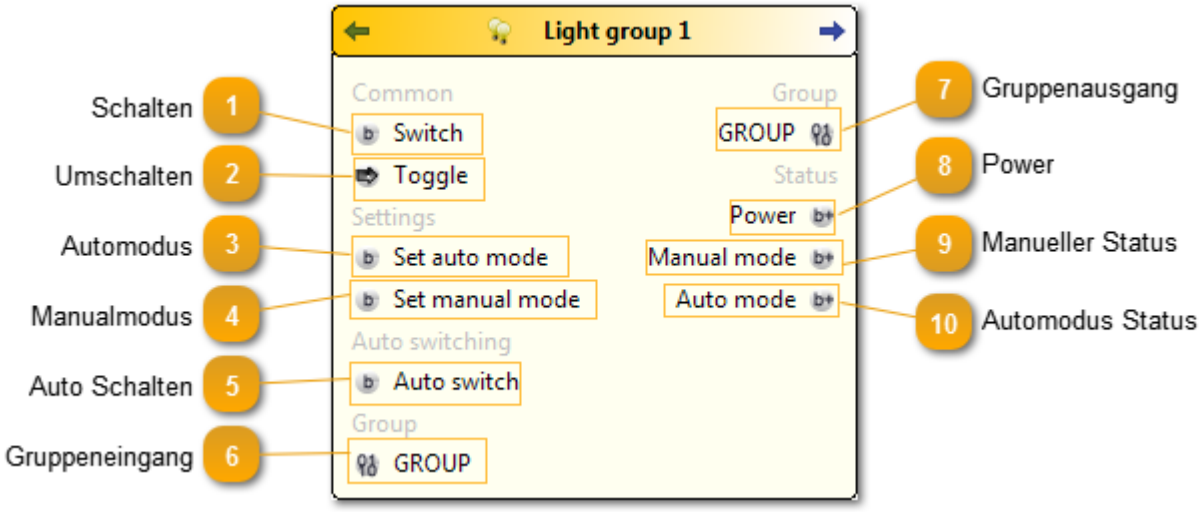
Bei einem Dimmaktor wird der "Dim" Ausgang mit dem "Dim" Eingang des Aktors verbunden

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Common	On-level (Einschalt Helligkeit)	100%	Das Dimmlicht schaltet immer mit der vollen Helligkeit ein (100%)
		last dim level (letzter Dimmwert)	Das Dimmlicht schaltet immer mit dem letzten Dimmwert ein
		predefined (vorgegeben)	Das Dimmlicht schaltet immer mit dem vorgegeben Dimmwert ein
	Predefined level (Vorgebener Wert)	x [Zahl in Prozent 0-100%]	Die Helligkeit in Prozent, mit dem das Licht eingeschaltet werden soll. Das Dimmlicht hat hierfür auch einen eigenen Eingang Vorgebener Einschaltwert. Über den "On-level" kann man auch das Dimmlicht auch fest auf diesen Wert setzen.
	Dim speed (Dimmgeschwindigkeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Sie Zeitspanne bis das Dimmlicht vom alten Dimmwert zum neuen Dimmwert wechselt.
	Dim step (Dimmschritte)	x [Zahl in Prozent]	Eingabe der Schrittweite für das dimmen. Die Dimkurve setzt sich durch die Dimmgeschwindigkeit und der Dimmschritte zusammen. Pro Dimmgeschwindigkeit wird der Dimmwert um einen Dimmschritt erhöht
	Auto off (Automatisches Abschalten)	x [Zahl in Millisekunden]	Automatisches Abschalten nach x Millisekunden. Leeres Feld deaktiviert die Funktion

Lichtgruppe (light group)

Eine Lichtgruppe kann mit einem Doppelklick geöffnet werden. Mittels Drag&Drop werden die einzelnen Lichter in die Gruppe geschoben und gespeichert.
Danach kann man die Lichtgruppe wie ein "normales" Licht nutzen und steuern. Jeder Befehl an die Lichtgruppe wird automatisch über die "GROUP" Ein- Ausgänge an die einzelnen Lichter verteilt.
Das Licht Objekt wird als Licht in der Visualisierung dargestellt. Es kann zwei Zustände:
* ein
* aus



1 Schalten

Switch

Der Eingang reagiert auf ein und aus Befehle. Je nach Befehl wird der entsprechende Zustand ausgelöst und der neue Wert am Ausgang "Switch" raus gesendet

2 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt das Licht den Zustand.
Zustände sind: ein oder aus
An diesem Eingang werden im Regelfall die Taster verbunden

3 Automodus

Set auto mode

Wenn dem Eingang ein "ein" gesendet wird, schaltet das Licht in den Automatikmodus und der Eingang "Auto switch" übernimmt die Steuerung des Lichtes. Der manuelle Eingang "switch" ist nach wie vor aktiv, außer man sendet den "Set manual mode" Eingang einen "aus" Befehl

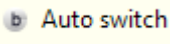
4 Manualmodus

Set manual mode

Der Eingang ist normal immer "ein". Man kann die Eingänge unter der Gruppe "Common" (Switch & Toggle) deaktivieren, wenn man diesen manuellen Modus

mit einem "aus" Befehl abschaltet. In Kombination mit dem "Automodus" kann man das Licht für manuelle Bedienung sperren und nur über den "Auto Switch" Eingang schalten lassen

5 **Auto Schalten**

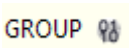


Schaltet das Licht, wenn der "Automodus" aktiv ist. Der Eingang reagiert gleich wie der manuelle Eingang (Switch).

6 **Gruppeneingang**

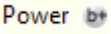
Wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird

7 **Gruppenausgang**



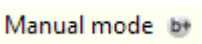
Der Ausgang wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird. Ein manuelles verbinden ist nicht nötig

8 **Power**



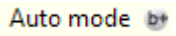
Status Ausgang des Licht. Wird im Regelfall mit einer KNX Gruppenadresse verbunden, um Statusänderungen auf den Bus zu senden

9 **Manueller Status**



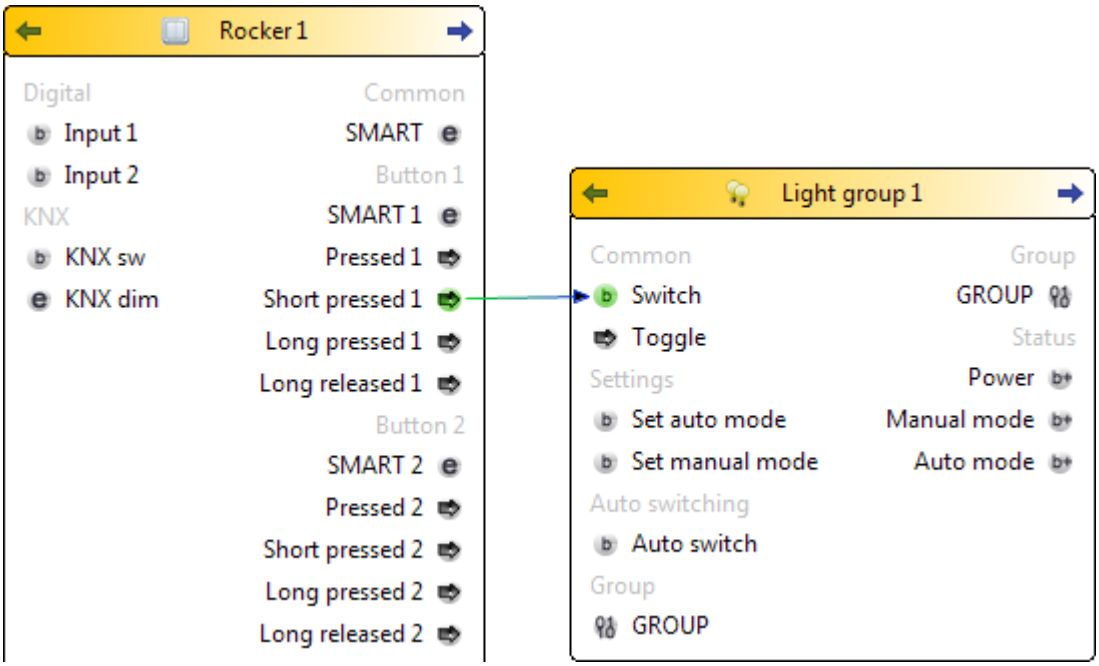
Ausgabe ob das Licht im Manuellen Modus ist oder nicht

10 **Automodus Status**



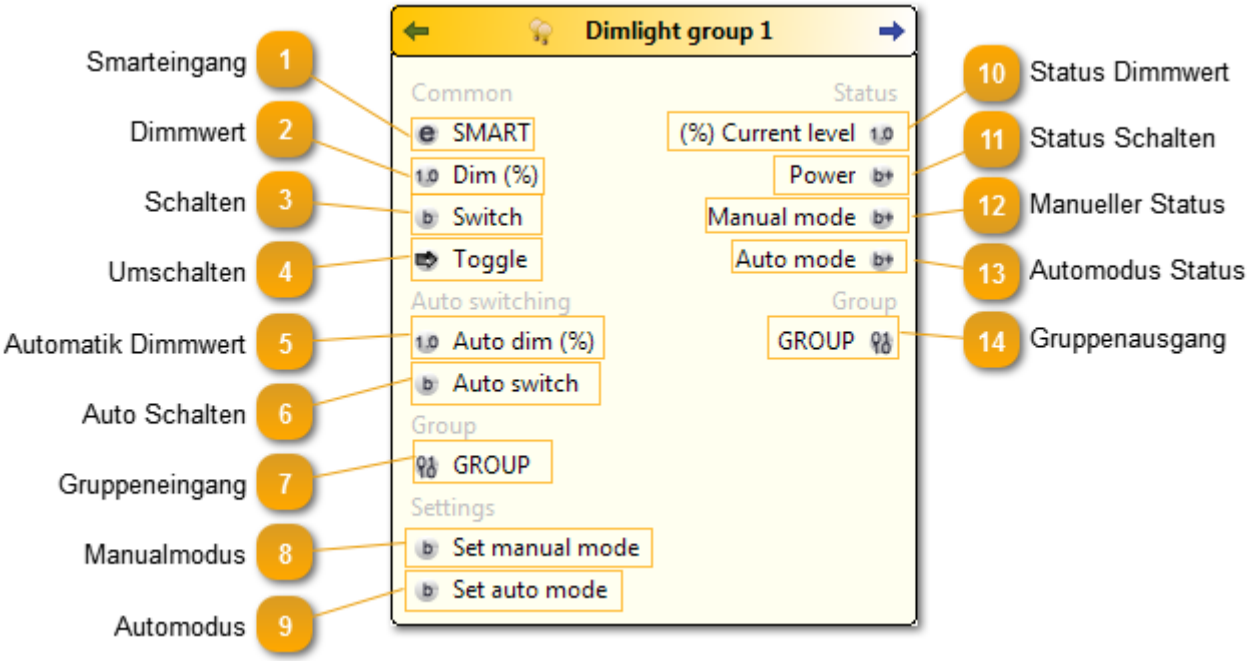
Ausgabe ob das Licht im Auto Modus ist oder nicht

Beispiel:
Taster - Lichtgruppe
(Beim kurz drücken von Taste 1 wird ein Impuls am Taster ausgegeben. Beim verbinden mit dem Switch Eingang, der jedoch einen Wert erwartet, kann aus dem Impuls ein AUS (false) Wert erzeugt werden, wenn man die Verbindung durch dem Assistenten anpasst. Beispiel hier.


Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Light group 1
Common
Switch
Toggle
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Auto switching
Auto switch
Group
GROUP
Group
GROUP
Status
Power
Manual mode
Auto mode

Dimmlicht Gruppe (dimlight group)

Eine Dimmlicht Gruppe kann mit einem Doppelklick geöffnet werden. Mittels Drag&Drop werden die einzelnen Dimlichter in die Gruppe geschoben und gespeichert.
Danach kann man die Dimmlichtgruppe wie ein "normales" Dimmlicht nutzen und steuern. Jeder Befehl an die Dimmlichtgruppe wird automatisch über die "GROUP" Ein-Ausgänge an die einzelnen Lichter verteilt.
Das Dimmlicht Objekt wird als Dimmlicht in der Visualisierung dargestellt. Es kann von 0 - 100% den Zustand einnehmen.
Es gibt einen eigenen Schalteingang, welcher das Dimmlicht sofort auf 100% (ein) oder 0% (aus) schaltet. Dimmen kann man über den Dim Eingang, welcher einen absoluten Wert zwischen 0 und 100% erwartet.



1 Smarteingang

SMART

Auf diesen Eingang kann ein anderes Objekt, Beispiel Taster, verbunden werden und es Bedarf keinerlei weitere Verbindungen. Dies ist der schnellste Weg einen Taster zu verbinden

2 Dimmwert

Dim (%)

An diesem Eingang wird der Dimmwert

3 Schalten

Switch

Der Eingang reagiert auf ein und aus Befehle. Je nach Befehl wird der entsprechende Zustand ausgelöst und der neue Wert am Ausgang "Switch" raus gesendet

4 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt das Licht den Zustand. Zustände sind: ein oder aus
An diesem Eingang werden im Regelfall die Taster verbunden

5 **Automatik Dimmwert**

1.0 Auto dim (%)

Steuert das Dimmlicht wenn sich das Dimmlicht im Automodus befindet.

6 **Auto Schalten**

b Auto switch

Schaltet das Licht, wenn der "Automodus" aktiv ist. Der Eingang reagiert gleich wie der manuelle Eingang (Switch).

7 **Gruppeneingang**

Wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird

8 **Manualmodus**

b Set manual mode

Der Eingang ist normal immer "ein". Man kann die Eingänge unter der Gruppe "Common" (Switch & Toggle) deaktivieren, wenn man diesen manuellen Modus mit einem "aus" Befehl abschaltet. In Kombination mit dem "Automodus" kann man das Licht für manuelle Bedienung sperren und nur über den "Auto Switch" Eingang schalten lassen

9 **Automodus**

b Set auto mode

Wenn dem Eingang ein "ein" gesendet wird, schaltet das Licht in den Automatikmodus und der Eingang "Auto switch" übernimmt die Steuerung des Lichtes. Der manuelle Eingang "switch" ist nach wie vor aktiv, außer man sendet den "Set manual mode" Eingang einen "aus" Befehl

10 **Status Dimmwert**

(%) Current level 1.0

Der Ausgang sendet bei jeder Änderung den aktuellen Dimmwert in Prozent

11 **Status Schalten**

Power b+

Status Ausgang des Licht. Wird im Regelfall mit einer KNX Gruppenadresse verbunden, um Statusänderungen auf den Bus zu senden

12 **Manueller Status**

Manual mode b+

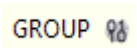
Ausgabe ob das Licht im Manuellen Modus ist oder nicht

13 **Automodus Status**

Auto mode b+

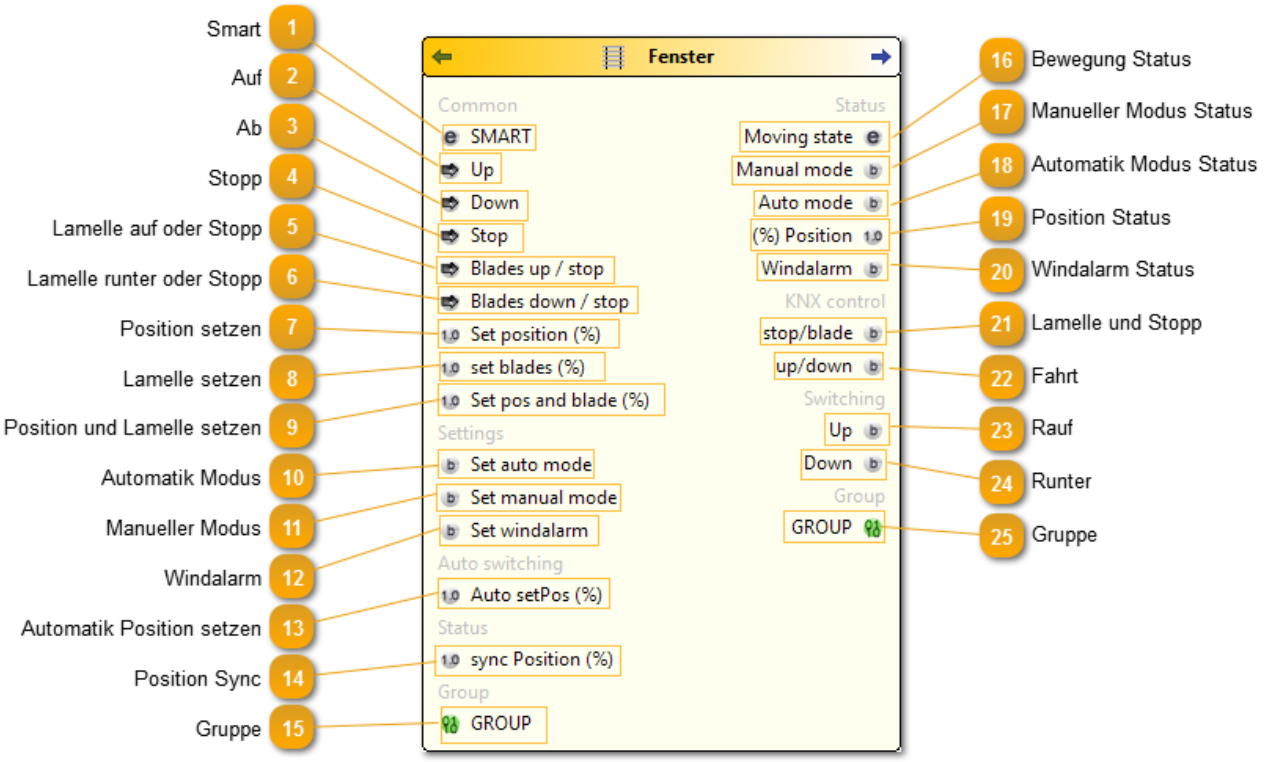
Ausgabe ob das Licht im Auto Modus ist oder nicht

14 **Gruppenausgang**



Der Ausgang wird automatisch verbunden, wenn das Licht in eine Lichtgruppe eingefügt wird. Ein manuelles verbinden ist nicht nötig

Jalousie (blind)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Lamelle stellen oder Stopp nötig

2 Auf

Up

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Jalousie bis zur oberen Endlage

3 Ab

Down

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Jalousie bis zur unteren Endlage

4 Stopp

Stop

Stoppt die Jalousie, falls diese sich gerade fährt

5 Lamelle auf oder Stopp

Blades up / stop

Stellt die Lamelle um eine Position weiter Waagrecht oder stoppt falls die Jalousie gerade fährt

6 Lamelle runter oder Stopp

Blades down / stop

Stellt die Lamelle um eine Position weiter Senkrecht oder stoppt falls die Jalousie gerade fährt

7 Position setzen

1.0 Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe der Jalousie in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

8 Lamelle setzen

1.0 set blades (%)

Der Eingang setzt die Lamellen der Jalousie in Prozent der Gesamtlaufzeit der Lamellenzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz Waagrecht (offen) und 100% ganz Senkrecht (geschlossen) ist

9 Position und Lamelle setzen

1.0 Set pos and blade (%)

Selbe Funktion wie Position 7 & 8. Hier werden jedoch in einem Eingang beide Befehle empfangen

10 Automatik Modus

b Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird die Jalousie in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

11 Manueller Modus

b Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird die Jalousie für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert die Jalousie wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

12 Windalarm

b Set windalarm

Bei einem "ein" (true) arbeitet die Jalousie im Sicherheitsmodus und fährt bis zur oberen Endlage. Solange der "ein" Wert am Eingang anliegt ist keinerlei Bedienung (manuell oder automatik) möglich. Erst wenn der Windalarm wieder auf "aus" (false) geschaltet wird, läßt sich die Jalousie wieder bedienen.

13 Automatik Position setzen

1.0 Auto setPos (%)

Der Eingang fährt die Jalousie in die Position, welche am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn die Jalousie im Automatikmodus und keine Windsicherheit aktiv ist.

14 Position Sync

1.0 sync Position (%)

Status Eingang, um die Darstellung der Position der Jalousie zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

15 **Gruppe**

GROUP

Der Eingang wird automatisch beim hinzufügen der Jalousie zu einer Jalousiegruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

16 **Bewegung Status**

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart die Jalousie sich gerade befindet

17 **Manueller Modus Status**

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Manuellen Modus befindet oder nicht

18 **Automatik Modus Status**

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Automatik Modus befindet oder nicht.

19 **Position Status**

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position die Jalousie sich gerade befindet.

20 **Windalarm Status**

Windalarm

Status Ausgang, welcher anzeigt, ob die Windsicherheit aktiv ist.

21 **Lamelle und Stopp**

stop/blade

Ausgang, Primär für KNX, um den Lamellenschritt und Stopp Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Lamelle verbunden

22 **Fahrt**

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahrbefehl für Auf und Ab an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden

23 **Rauf**

Up

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Jalousie nach oben fährt. An diesem Ausgang wird normal der Jalousieaktor verbunden. Das Jalousieobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Rauf Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Runter Ausgang ausgeschaltet.

24 Runter

Down

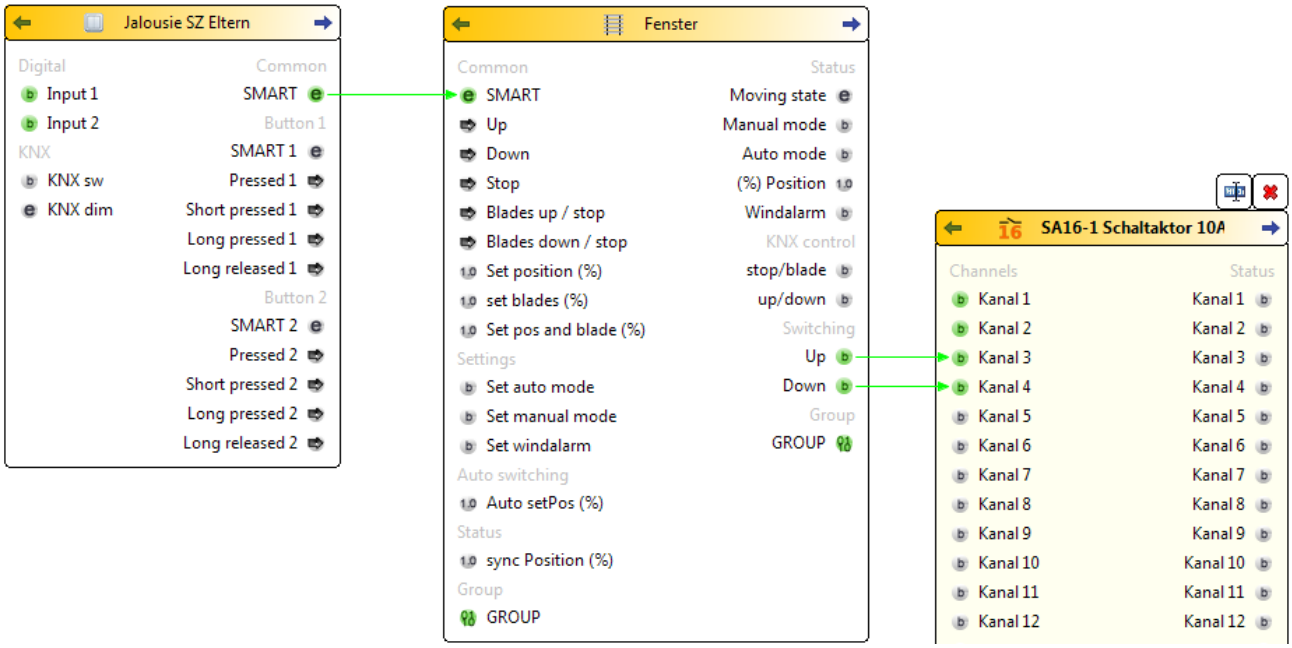
Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Jalousie nach unten fährt. An diesem Ausgang wird normal der Jalousieaktor verbunden. Das Jalousieobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Runter Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Rauf Ausgang ausgeschaltet.

25 Gruppe

GROUP

Der Ausgang wird automatisch beim hinzufügen der Jalousie zu einer Jalousiegruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

Beispiel
Taster - Jalousie - Jalousieaktor

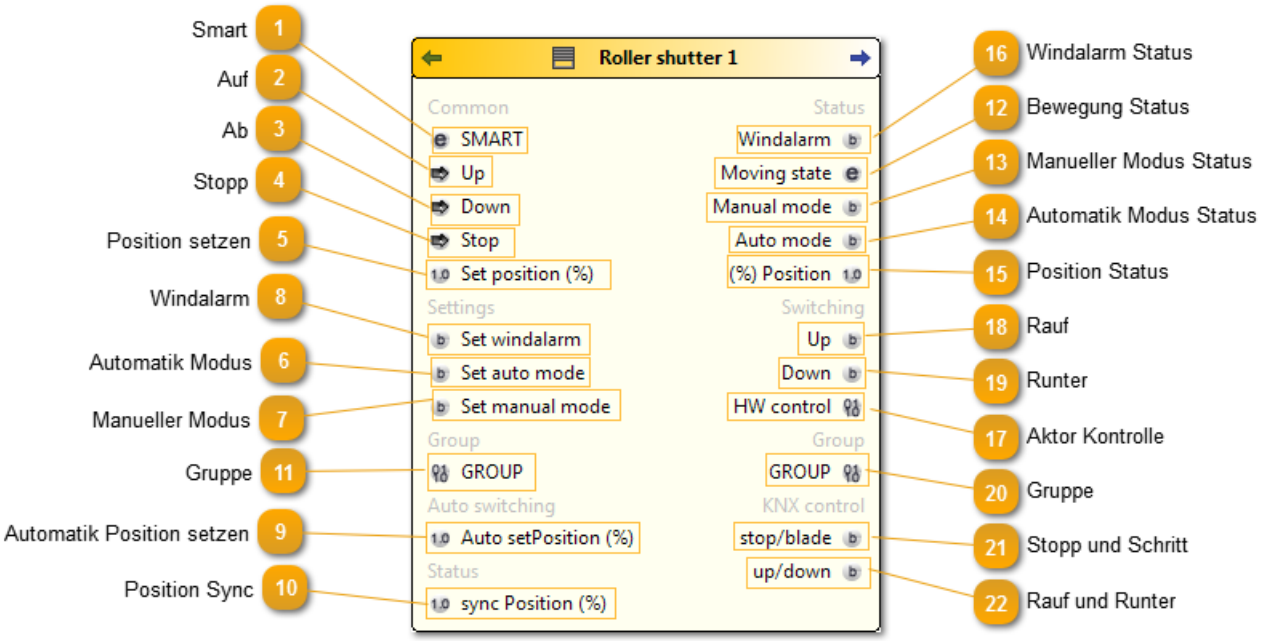


Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Fahrt Runter)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der oberen Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Fahrt Rauf)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der unteren Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Blades down time (Lamellen Fahrtzeit Runter)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit der Lamelle von der waagrechten Position bis zur senkrechten Position. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Blades up time (Lamellen Fahrtzeit Rauf)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit der Lamelle von der senkrechten Position bis zur waagrechten Position. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors

	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Rollladen (roller shutter)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Stopp nötig

2 Auf

Up

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt der Rollladen bis zur oberen Endlage

3 Ab

Down

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt der Rollladen bis zur unteren Endlage

4 Stopp

Stop

Stoppt den Rollladen, falls diese sich gerade fährt

5 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe des Rollladen in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

6 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird der Rollladen in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

7 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird der Rollladen für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert der Rollladen wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

8 Windalarm

Set windalarm

Bei einem "ein" (true) arbeitet der Rollladen im Sicherheitsmodus und fährt bis zur oberen Endlage. Solange der "ein" Wert am Eingang anliegt ist keinerlei Bedienung (manuell oder automatik) möglich. Erst wenn der Windalarm wieder auf "aus" (false) geschaltet wird, läßt sich der Rollladen wieder bedienen.

9 Automatik Position setzen

Auto setPosition (%)

Der Eingang fährt den Rollladen in die Position, welche am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn der Rollladen im Automatikmodus und keine Windsicherheit aktiv ist.

10 Position Sync

sync Position (%)

Status Eingang, um die Darstellung der Position des Rollladen zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

11 Gruppe

GROUP

Der Eingang wird automatisch beim hinzufügen des Rollladen zu einer Rollladengruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

12 Bewegung Status

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart der Rollladen sich gerade befindet

13 Manueller Modus Status

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich der Rollladen im Manuellen Modus befindet oder nicht

14 Automatik Modus Status

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich der Rollladen im Automatik Modus befindet oder nicht.

15 **Position Status**

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position der Rollladen sich gerade befindet.

16 **Windalarm Status**

Windalarm

Status Ausgang, welcher anzeigt, ob die Windsicherheit aktiv ist.

17 **Aktor Kontrolle**

HW control

Schnellverbindung zu einem Aktor. Durch den Ausgang erspart man sich eine Verbindungslinie

18 **Rauf**

Up

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn der Rollladen nach oben fährt. An diesem Ausgang wird normal der Rollladenaktor verbunden. Das Rollladenobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Rauf Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Runter Ausgang ausgeschaltet.

19 **Runter**

Down

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn der Rollladen nach unten fährt. An diesem Ausgang wird normal der Rollladenaktor verbunden. Das Rollladenobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Runter Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Rauf Ausgang ausgeschaltet.

20 **Gruppe**

GROUP

Der Ausgang wird automatisch beim hinzufügen des Rollladen zu einer Rollladengruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

21 **Stopp und Schritt**

stop/blade

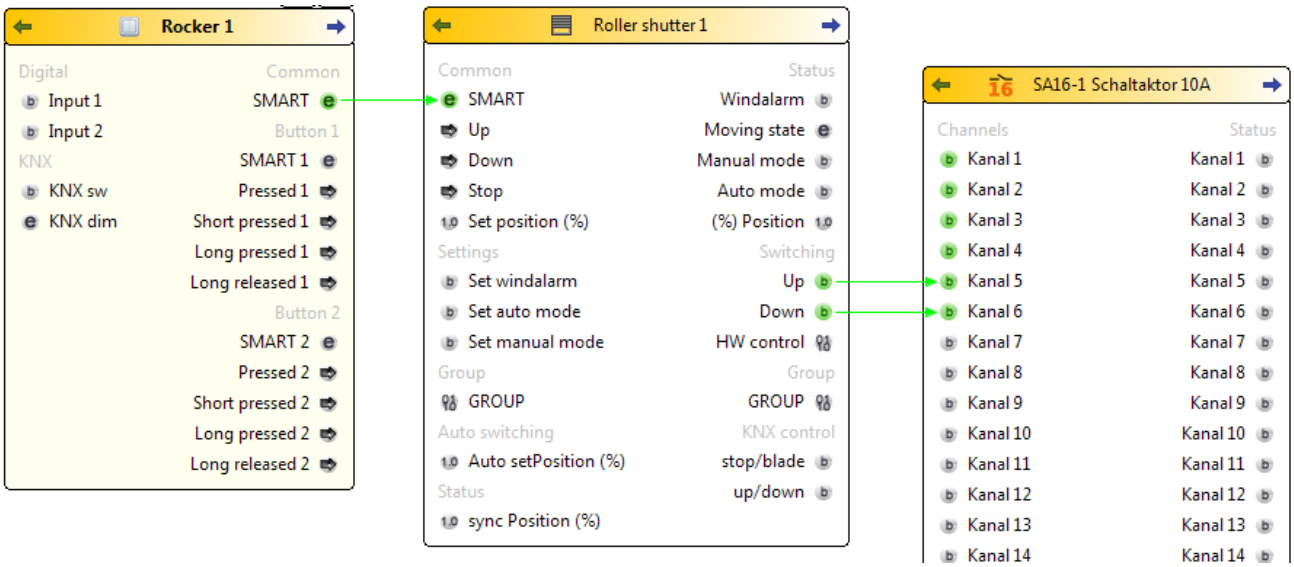
Ausgang, Primär für KNX, um den Stopp und Schritt Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für den Stopp verbunden.

22 **Rauf und Runter**

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahr Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden.

Beispiel:
Taster - Rollladen - Rollladenaktor

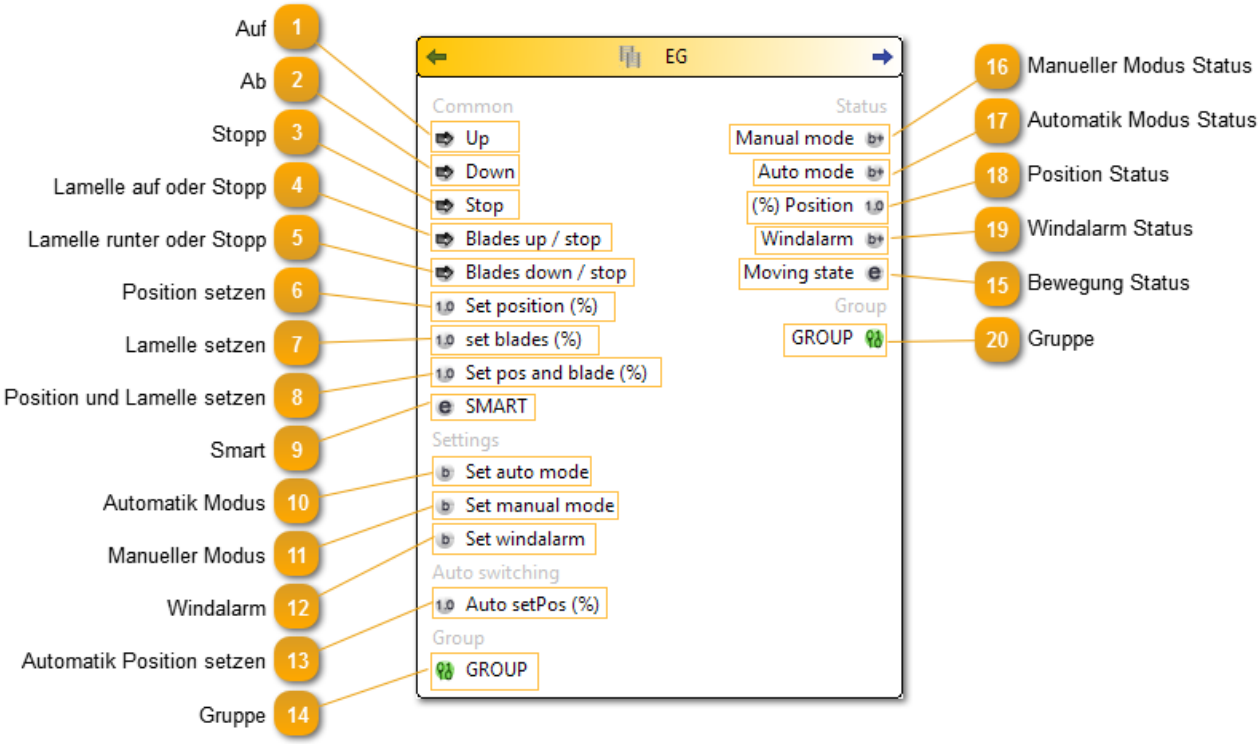

Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Roller shutter 1
Common
SMART
Up
Down
Stop
Set position (%)
Settings
Set windalarm
Set auto mode
Set manual mode
Group
GROUP
Auto switching
Auto setPosition (%)
Status
sync Position (%)
Status
Windalarm
Moving state
Manual mode
Auto mode
(%) Position
Switching
Up
Down
HW control
Group
GROUP
KNX control
stop/blade
up/down
SA16-1 Schaltaktor 10A
Channels
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14
Status
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Fahrt Runter)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der oberen Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Fahrt Rauf)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der unteren Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors
	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Jalousie Gruppe (blind group)

Eine Jalousie Gruppe kann mit einem Doppelklick geöffnet werden. Mittels Drag&Drop werden die einzelnen Jalousien in die Gruppe geschoben und gespeichert.
Danach kann man die Jalousiegruppe wie eine "normale" Jalousie nutzen und steuern. Jeder Befehl an die Jalousiegruppe wird automatisch über die "GROUP" Ein- Ausgänge an die einzelnen Jalousien verteilt.
Das Jalousiegruppen Objekt wird als Jalousie in der Visualisierung dargestellt. Es kann von 0 - 100% den Zustand einnehmen.
Es gibt einen eigenen Schalteingang, welcher das Dimmlicht sofort auf 100% (ein) oder 0% (aus) schaltet. Dimmen kann man über den Dim Eingang, welcher einen absoluten Wert zwischen 0 und 100% erwartet.



1 Auf

➡ Up

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Jalousie bis zur oberen Endlage

2 Ab

➡ Down

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Jalousie bis zur unteren Endlage

3 Stopp

➡ Stop

Stoppt die Jalousie, falls diese sich gerade fährt

4 Lamelle auf oder Stopp

➡ Blades up / stop

Stellt die Lamelle um eine Position weiter Waagrecht oder stoppt falls die Jalousie gerade fährt

5 Lamelle runter oder Stopp

Blades down / stop

Stellt die Lamelle um eine Position weiter Senkrecht oder stoppt falls die Jalousie gerade fährt

6 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe der Jalousie in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

7 Lamelle setzen

set blades (%)

Der Eingang setzt die Lamellen der Jalousie in Prozent der Gesamtlaufzeit der Lamellenzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz Waagrecht (offen) und 100% ganz Senkrecht (geschlossen) ist

8 Position und Lamelle setzen

Set pos and blade (%)

Selbe Funktion wie Position 7 & 8. Hier werden jedoch in einem Eingang beide Befehle empfangen

9 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Lamelle stellen oder Stopp nötig

10 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird die Jalousie in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

11 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird die Jalousie für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert die Jalousie wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

12 Windalarm

Set windalarm

Bei einem "ein" (true) arbeitet die Jalousie im Sicherheitsmodus und fährt bis zur oberen Endlage. Solange der "ein" Wert am Eingang anliegt ist keinerlei Bedienung (manuell oder automatik) möglich. Erst wenn der Windalarm

wieder auf "aus" (false) geschaltet wird, läßt sich die Jalousie wieder bedienen.

13 Automatik Position setzen

1.0 Auto setPos (%)

Der Eingang fährt die Jalousie in die Position, welche am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn die Jalousie im Automatikmodus und keine Windsicherheit aktiv ist.

14 Gruppe

GROUP

Der Eingang wird automatisch beim hinzufügen der Jalousie zu einer Jalousiegruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

15 Bewegung Status

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart die Jalousie sich gerade befindet

16 Manueller Modus Status

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Manuellen Modus befindet oder nicht

17 Automatik Modus Status

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Automatik Modus befindet oder nicht.

18 Position Status

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position die Jalousie sich gerade befindet.

19 Windalarm Status

Windalarm

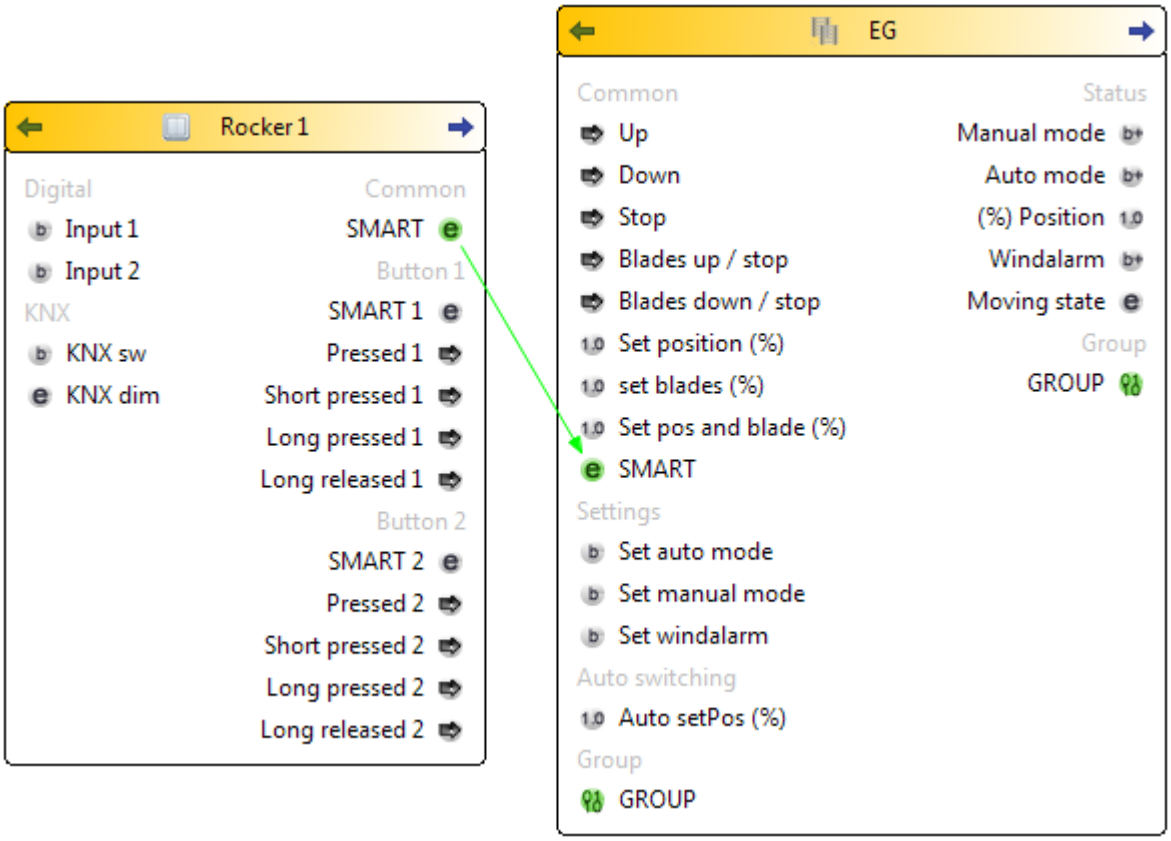
Status Ausgang, welcher anzeigt, ob die Windsicherheit aktiv ist.

20 Gruppe

GROUP

Der Ausgang wird automatisch beim hinzufügen der Jalousie zu einer Jalousiegruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

Beispiel
Taster - Jalousiegruppe

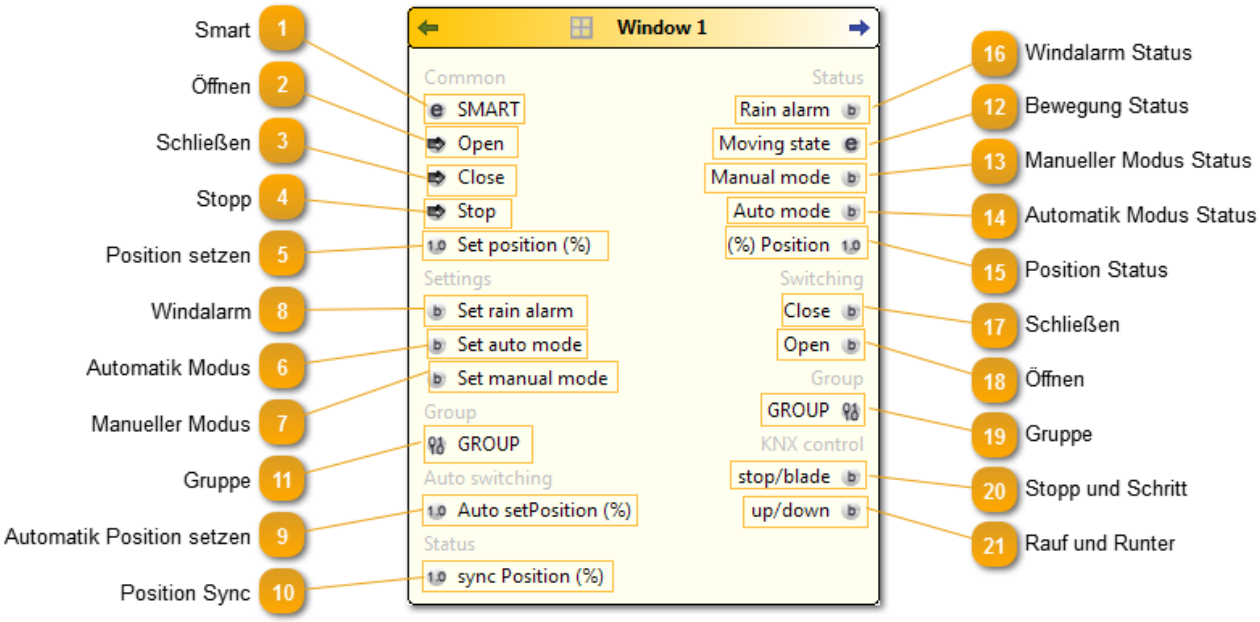

Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
EG
Common
Up
Down
Stop
Blades up / stop
Blades down / stop
Set position (%)
set blades (%)
Set pos and blade (%)
SMART
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Set windalarm
Auto switching
Auto setPos (%)
Group
GROUP
Status
Manual mode
Auto mode
(%) Position
Windalarm
Moving state
Group
GROUP

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Fahrt Runter)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der oberen Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Fahrt Rauf)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Beschattung von der unteren Endlage bis zur unteren. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Blades down time (Lamellen Fahrtzeit Runter)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit der Lamelle von der waagrechten Position bis zur senkrechten Position. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Blades up time (Lamellen Fahrtzeit Rauf)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit der Lamelle von der senkrechten Position bis zur waagrechten Position. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors

	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Fenster (window)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Lamelle stellen oder Stopp nötig

2 Öffnen

Open

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt das Fenster bis zur oberen Endlage

3 Schließen

Close

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt das Fenster bis zur unteren Endlage

4 Stopp

Stop

Stoppt das Fenster, falls sich dieses gerade bewegt

5 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe das Fenster in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

6 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird das Fenster in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

7 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird das Fenster für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert das Fenster wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

8 Windalarm

Set rain alarm

Bei einem "ein" (true) arbeitet das Fenster im Sicherheitsmodus und schließt komplett. Solange der "ein" Wert am Eingang anliegt ist keinerlei Bedienung (manuell oder automatik) möglich. Erst wenn der Windalarm wieder auf "aus" (false) geschaltet wird, läßt sich das Fenster wieder öffnen.

9 Automatik Position setzen

Auto setPosition (%)

Der Eingang fährt das Fenster in die Position, welcher am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn das Fenster im Automatikmodus und keine Windsicherheit aktiv ist.

10 Position Sync

sync Position (%)

Status Eingang, um die Darstellung der Position des Fenster zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

11 Gruppe

GROUP

Der Eingang wird automatisch beim hinzufügen des Fensters zu einer Fenstergruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

12 Bewegung Status

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart das Fenster sich gerade befindet

13 Manueller Modus Status

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich das Fenster im Manuellen Modus befindet oder nicht

14 Automatik Modus Status

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich das Fenster im Automatik Modus befindet oder nicht.

15 Position Status

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position das Fenster sich gerade befindet.

16 **Windalarm Status**

Rain alarm

Status Ausgang, welcher anzeigt, ob die Windsicherheit aktiv ist.

17 **Schließen**

Close

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn das Fenster geschlossen wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Fensterobjekt verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Schließen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Öffnen Ausgang ausgeschaltet.

18 **Öffnen**

Open

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn das Fenster geöffnet wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Fensterobjekt verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Öffnen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Schließen Ausgang ausgeschaltet.

19 **Gruppe**

GROUP

Der Ausgang wird automatisch beim hinzufügen des Fenster zu einer Fenstergruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

20 **Stopp und Schritt**

stop/blade

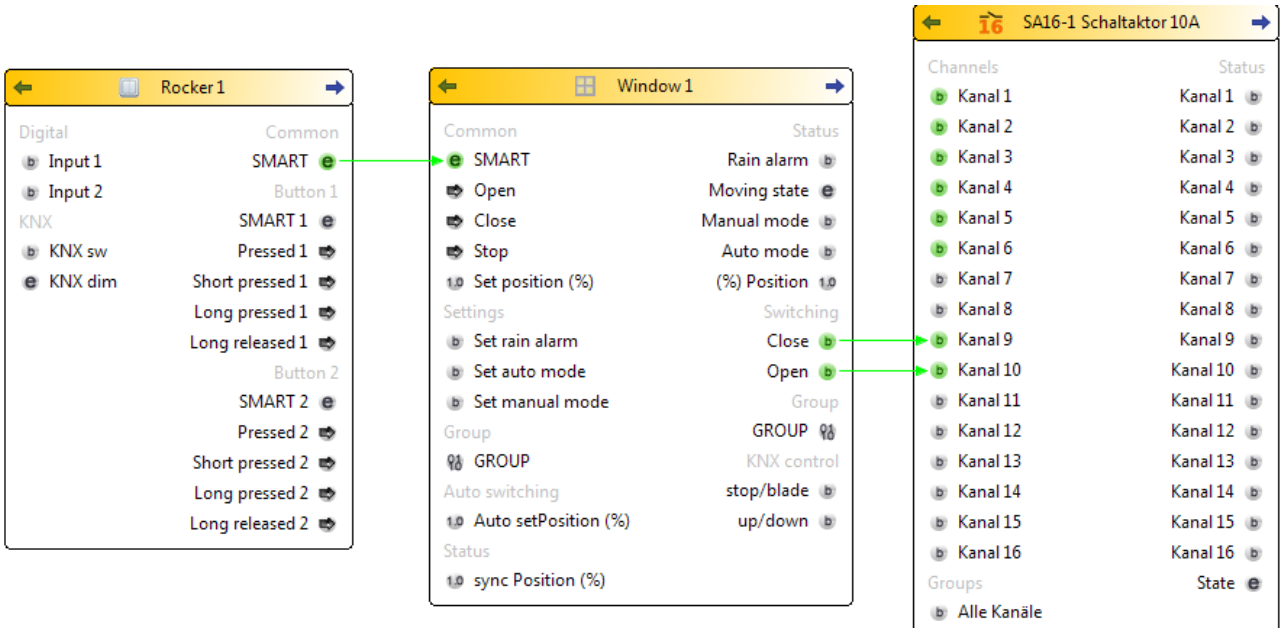
Ausgang, Primär für KNX, um den Stopp und Schritt Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für den Stopp verbunden.

21 **Rauf und Runter**

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahr Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden.

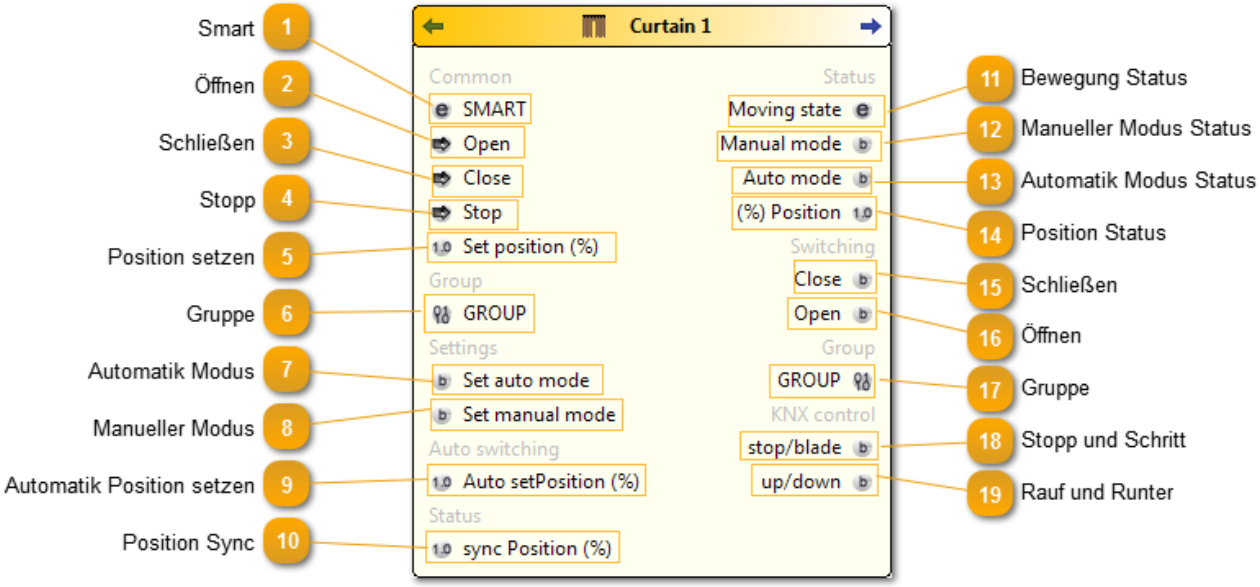
Beispiel:
Taster - Fenster - Schaltaktor


Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Window 1
Common
SMART
Open
Close
Stop
Set position (%)
Settings
Set rain alarm
Set auto mode
Set manual mode
Group
GROUP
Auto switching
Auto setPosition (%)
Status
sync Position (%)
Status
Rain alarm
Moving state
Manual mode
Auto mode
(%) Position
Switching
Close
Open
Group
GROUP
KNX control
stop/blade
up/down
SA16-1 Schaltaktor 10A
Channels
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14
Kanal 15
Kanal 16
Groups
Alle Kanäle
Status
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14
Kanal 15
Kanal 16
State

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Zeit zum öffnen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit des Fenster von ganz geschlossen bis ganz offen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Zeit zum schließen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit des Fenster von ganz offen bis ganz geschlossen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors
	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Vorhang (curtain)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Stopp nötig

2 Öffnen

Open

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt der Vorhang bis zur oberen Endlage

3 Schließen

Close

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt der der Vorhang bis zur unteren Endlage

4 Stopp

Stop

Stoppt den der Vorhang, falls diese sich gerade fährt

5 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe des Vorhangs in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

6 Gruppe

GROUP

Der Eingang wird automatisch beim hinzufügen des Vorhang zu einer Vorhanggruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

7 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird der Vorhang in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

8 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird der Vorhang für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert der Vorhang wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

9 Automatik Position setzen

Auto setPosition (%)

Der Eingang fährt den Vorhang in die Position, welcher am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn der Vorhang im Automatikmodus ist.

10 Position Sync

sync Position (%)

Status Eingang, um die Darstellung der Position des Vorhangs zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

11 Bewegung Status

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart der Vorhang sich gerade befindet

12 Manueller Modus Status

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Manuellen Modus befindet oder nicht

13 Automatik Modus Status

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Jalousie im Automatik Modus befindet oder nicht.

14 Position Status

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position die Jalousie sich gerade befindet.

15 Schließen

Close

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn das Fenster geschlossen wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Fensterobjekt

verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Schließen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Öffnen Ausgang ausgeschaltet.

16 Öffnen

Open

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn das Fenster geöffnet wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Fensterobjekt verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Öffnen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Schließen Ausgang ausgeschaltet.

17 Gruppe

GROUP

Der Ausgang wird automatisch beim hinzufügen der Jalousie zu einer Jalousiegruppe gesetzt. Ein manuelles Verbinden ist nicht nötig.

18 Stopp und Schritt

stop/blade

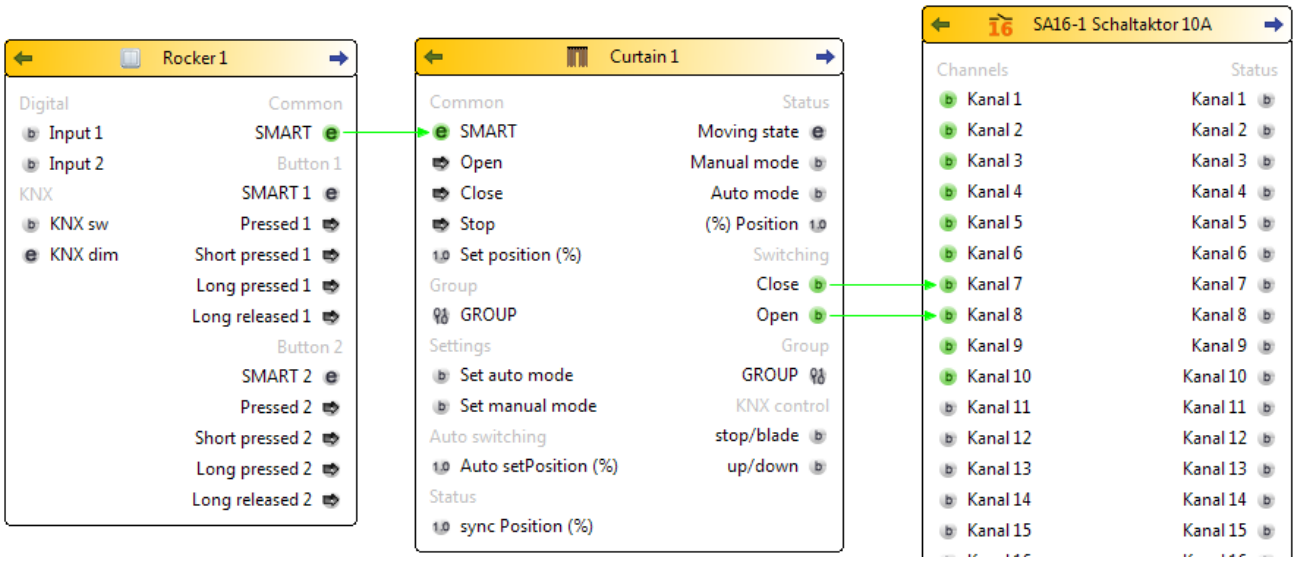
Ausgang, Primär für KNX, um den Stopp und Schritt Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für den Stopp verbunden.

19 Rauf und Runter

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahr Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden.

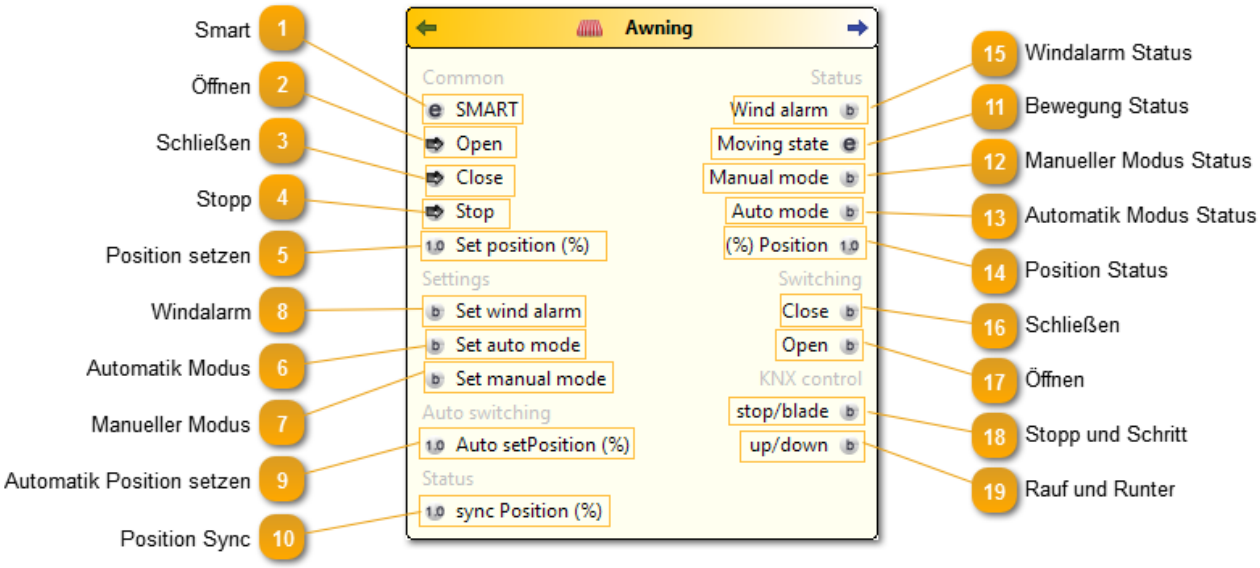
Beispiel:
Taster - Vorhang - Schaltaktor



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Zeit zum öffnen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit des Vorhanges von ganz geschlossen bis ganz offen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Zeit zum schließen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit des Vorhanges von ganz offen bis ganz geschlossen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors
	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Markise (awning)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen nötig

2 Öffnen

Open

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Markise komplett aus

3 Schließen

Close

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Markise komplett ein

4 Stopp

Stop

Stoppt die Markise, falls diese sich gerade fährt

5 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe der Markise in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz eingefahren und 100% ganz ausgefahren ist

6 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird die Markise in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

7 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird die Markise für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert die Markise wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

8 **Windalarm**

b Set wind alarm

Bei einem "ein" (true) arbeitet die Markise im Sicherheitsmodus und fährt komplett ein. Solange der "ein" Wert am Eingang anliegt ist keinerlei Bedienung (manuell oder automatik) möglich. Erst wenn der Windalarm wieder auf "aus" (false) geschaltet wird, läßt sich die Markise wieder bedienen.

9 **Automatik Position setzen**

1.0 Auto setPosition (%)

Der Eingang fährt die Markise in die Position, welcher am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn die Markise im Automatikmodus und keine Windsicherheit aktiv ist.

10 **Position Sync**

1.0 sync Position (%)

Status Eingang, um die Position der Markise zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

11 **Bewegung Status**

Moving state e

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart die Markise sich gerade befindet

12 **Manueller Modus Status**

Manual mode b

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Markise im Manuellen Modus befindet oder nicht

13 **Automatik Modus Status**

Auto mode b

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Markise im Automatik Modus befindet oder nicht.

14 **Position Status**

(%) Position 1.0

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position die Markise sich gerade befindet.

15 **Windalarm Status**

Wind alarm b

Status Ausgang, welcher anzeigt, ob die Windsicherheit aktiv ist.

16 **Schließen**

Close

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Markise eingefahren wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Markisenobjekt verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Schließen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Öffnen Ausgang ausgeschaltet.

17 Öffnen

Open

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Markise ausgefahren wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Markisenobjekt verriegelt die Ausgänge Öffnen und Schließen. Wenn der Öffnen Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Schließen Ausgang ausgeschaltet.

18 Stopp und Schritt

stop/blade

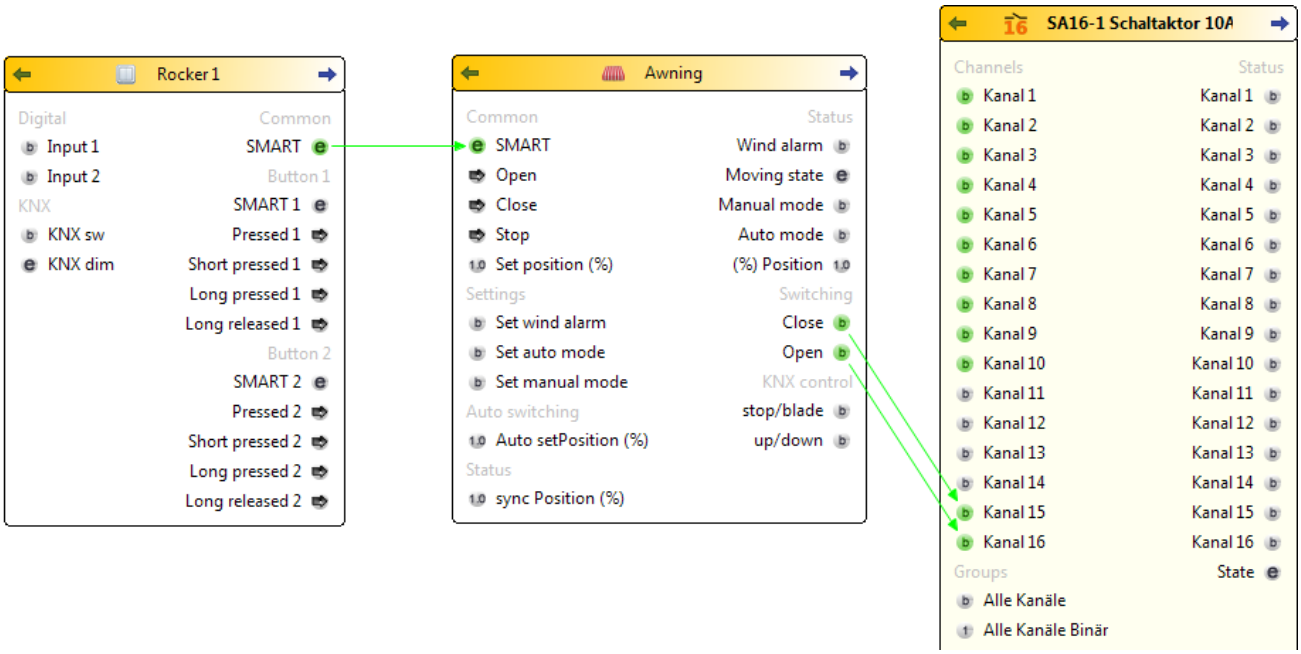
Ausgang, Primär für KNX, um den Stopp und Schritt Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für den Stopp verbunden.

19 Rauf und Runter

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahr Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden.

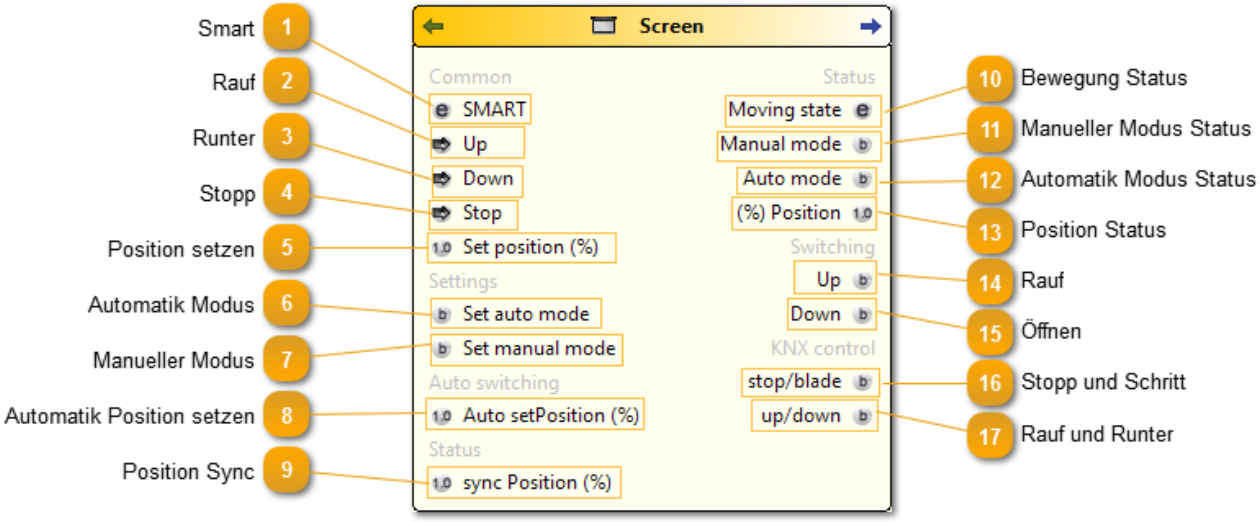
Beispiel:
Taster - Markise - Schaltaktor



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Zeit zum öffnen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Markise von ganz geschlossen bis ganz offen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Zeit zum schließen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Markise von ganz offen bis ganz geschlossen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors
	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Leinwand (screen)



1 Smart

SMART

An dem Smart Eingang kann man einen Taster verbinden. Dadurch werden keine andere Verbindungen wie Lamelle stellen oder Stopp nötig

2 Rauf

Up

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Leinwand bis zur oberen Endlage

3 Runter

Down

Bei einem Impuls oder irgendeinen Wert fährt die Leinwand bis zur unteren Endlage

4 Stopp

Stop

Stoppt die Leinwand, falls diese sich gerade fährt

5 Position setzen

Set position (%)

Der Eingang setzt die Höhe der Leinwand in Prozent der Gesamtlaufzeit. Es wird ein Wert von 0 - 100% erwartet, wobei 0% ganz oben und 100% ganz unten ist

6 Automatik Modus

Set auto mode

Bei einem "ein" (true) wird die Leinwand in den Automatikmodus geschaltet und führt die Befehle aus, die über den "Auto setPos" Eingang eintreffen.

7 Manueller Modus

Set manual mode

Bei einem "aus" (false) wird die Leinwand für den manuellen Betrieb gesperrt. Sobald wieder ein "ein" (true) Befehl empfangen wird, reagiert die Leinwand wieder auf die Eingänge die unter der Gruppe "Common" liegen

8 Automatik Position setzen

Auto setPosition (%)

Der Eingang fährt die Leinwand in die Position, welche am Eingang empfangen wird. Dies geschieht aber nur, wenn die Leinwand im Automatikmodus ist.

9 Position Sync

sync Position (%)

Status Eingang, um die Darstellung der Position der Leinwand zu korrigieren. Es wird kein Wert auf die Ausgänge gesendet. Einzig die Status Ausgänge senden den neuen Wert

10 Bewegung Status

Moving state

Ausgang welcher anzeigt, in welcher Bewegungsart die Leinwand sich gerade befindet

11 Manueller Modus Status

Manual mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Leinwand im Manuellen Modus befindet oder nicht

12 Automatik Modus Status

Auto mode

Status Ausgang, welcher anzeigt ob sich die Leinwand im Automatik Modus befindet oder nicht.

13 Position Status

(%) Position

Status Ausgang, welcher anzeigt, in welcher Position die Leinwand sich gerade befindet.

14 Rauf

Up

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Leinwand nach oben gefahren wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Leinwandobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Rauf Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Runter Ausgang ausgeschaltet.

15 Öffnen

Down

Ausgang der eingeschaltet wird (true) wenn die Leinwand geöffnet wird. An diesem Ausgang wird normal der Schaltaktor verbunden. Das Leinwandobjekt verriegelt die Ausgänge Rauf und Runter. Wenn der Rauf Ausgang eingeschaltet wird, wird zuvor der Runter Ausgang ausgeschaltet.

16 Stopp und Schritt

stop/blade

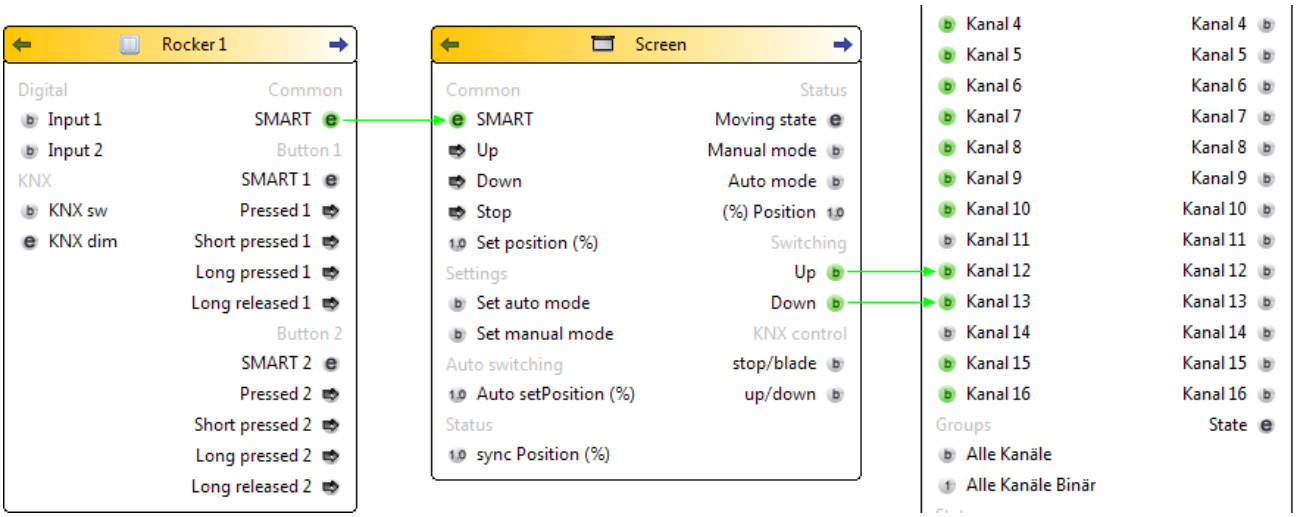
Ausgang, Primär für KNX, um den Stopp und Schritt Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für den Stopp verbunden.

17 Rauf und Runter

up/down

Ausgang, Primär für KNX, um den Fahr Befehl an einen KNX Aktor weiterzuleiten. An diesem Ausgang wird üblicherweise die KNX Gruppenadresse für die Fahrt verbunden.

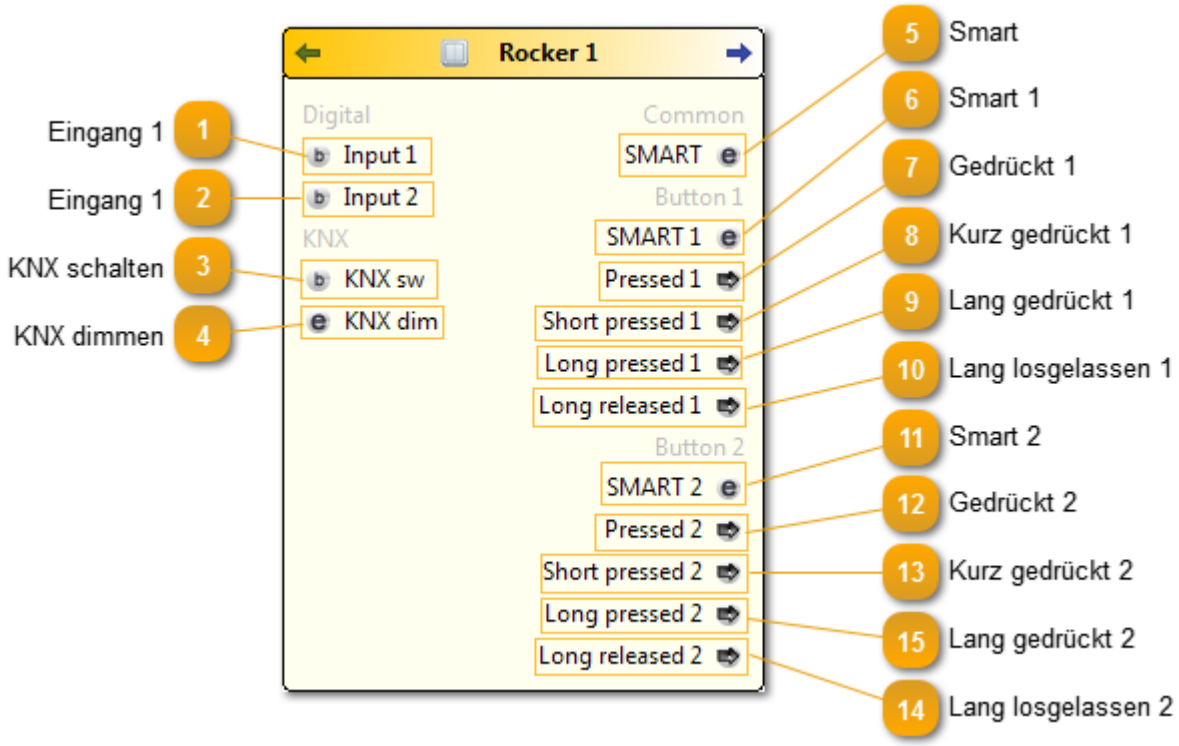
Beispiel:
Taster - Leinwand - Schaltaktor



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Hardware	KNX enabled (für KNX verwenden)	ein/aus (true/ false)	Bereitet das Objekt für die Verwendung als KNX vor. Für KNX gibt es spezielle Ausgänge die für Gruppenadressen optimiert sind
Settings (Einstellungen)	Down time (Zeit zum öffnen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Leinwand von ganz geschlossen bis ganz offen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Up time (Zeit zum schließen)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Leinwand von ganz offen bis ganz geschlossen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Additional move time (Zusätzliche Fahrtzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Swap delay (Umschaltzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors
	Swap outputs (Ausgänge tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls bei der Beschattung Rauf/ Runter vertauscht ist, kann durch das Setzen auf "ein" (true) ohne umverkabeln die Fahrtrichtung korrigiert werden.

Doppeltaster (rocker)



1 Eingang 1

Input 1

Tastereingang für den 1. Kanal. Anhand der 2 Werte (ein (true) und aus (false) erkennt der Doppeltaster ob es sich um einen kurzen oder langen Tastendruck handelt. Entsprechend der Betätigungsdauer werden die Ausgänge "Kurz gedrückt" (Short pressed 1) oder "Lang gedrückt" (Long pressed 1) ein Impuls rausgesendet.

2 Eingang 1

Input 2

Tastereingang für den 1. Kanal. Anhand der 2 Werte (ein (true) und aus (false) erkennt der Doppeltaster ob es sich um einen kurzen oder langen Tastendruck handelt. Entsprechend der Betätigungsdauer werden die Ausgänge "Kurz gedrückt" (Short pressed 1) oder "Lang gedrückt" (Long pressed 1) ein Impuls rausgesendet.

3 KNX schalten

KNX sw

Eingang um Schaltbefehle von einem KNX Taster zu empfangen

4 KNX dimmen

KNX dim

Eingang um Dimmbefehle von einem KNX Taster zu empfangen

5 Smart

SMART

Smart Ausgang um mit einem Dimmlicht, Rollladen, Jalousie, ... zu verbinden. Mit dem Smart Ausgang wird Kurz Lang automatisch mit übertragen und erleichtert das Verbinden der Objekte

6 **Smart 1**

SMART 1

Smart Ausgang des 1. Kanal. Mit dem Smart Ausgang wird Kurz Lang automatisch mit übertragen und erleichtert das Verbinden der Objekte

7 **Gedrückt 1**

Pressed 1

Der Ausgang sendet einen Impuls wenn am 1. Kanal ein Taster gedrückt wurde (unabhängig wie lange). Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um

8 **Kurz gedrückt 1**

Short pressed 1

Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 1. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser wieder vor Ablauf der Kurz-Lang Schwelle erfolgt. Die Kurz-Lang Schwelle kann in den Eigenschaften eingestellt werden. Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um

9 **Lang gedrückt 1**

Long pressed 1

Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 1. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser mindestens für die Zeit der Kurz-Lang Schwelle gehalten wird. Die Kurz-Lang Schwelle kann in den Eigenschaften eingestellt werden. Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um, wenn der Taster lang gehalten wird.

10 **Lang losgelassen 1**

Long released 1

Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 1. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser nach der Kurz-Lang Schwelle losgelassen wird. Der Impuls kann genutzt werden, falls beim dimmen oder eine motorischen Bewegung nach Betätigung eine Aktion ausgeführt werden soll.

11 **Smart 2**

SMART 2

Smart Ausgang des 2. Kanal. Mit dem Smart Ausgang wird Kurz Lang automatisch mit übertragen und erleichtert das Verbinden der Objekte.

12 **Gedrückt 2**

Pressed 2

Der Ausgang sendet einen Impuls wenn am 2. Kanal ein Taster gedrückt wurde (unabhängig wie lange). Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um

13 Kurz gedrückt 2

Short pressed 2

Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 2. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser wieder vor Ablauf der Kurz-Lang Schwelle erfolgt. Die Kurz-Lang Schwelle kann in den Eigenschaften eingestellt werden. Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um.

14 Lang losgelassen 2

Long released 2

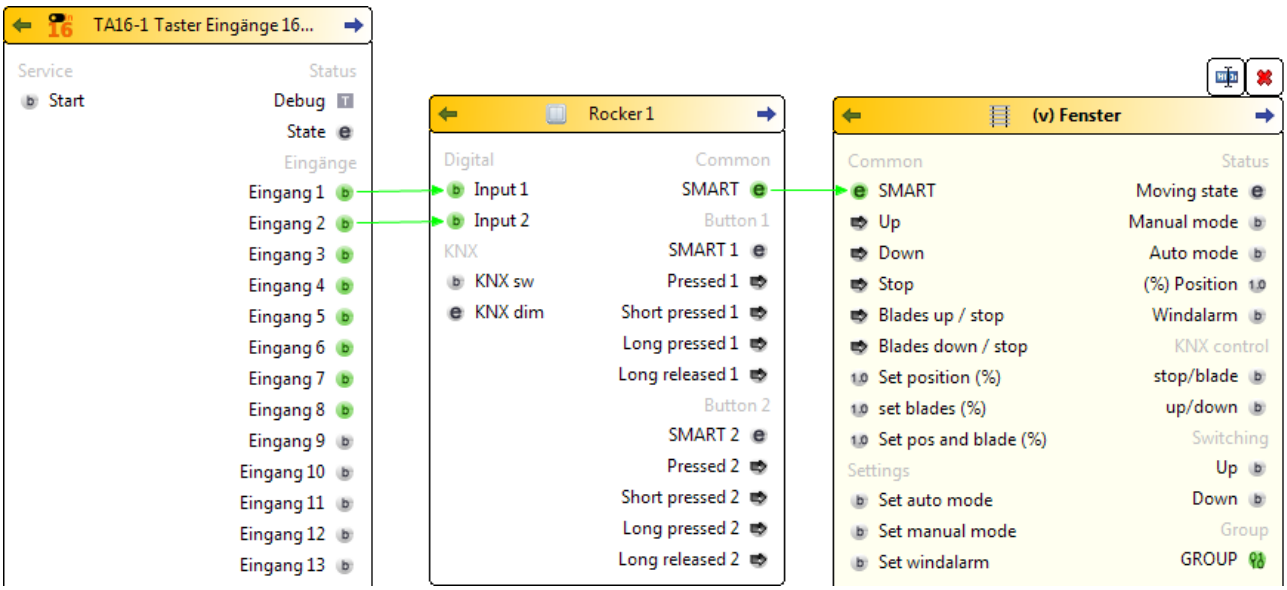
Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 2. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser nach der Kurz-Lang Schwelle losgelassen wird. Der Impuls kann genutzt werden, falls beim dimmen oder eine motorischen Bewegung nach Betätigung eine Aktion ausgeführt werden soll.

15 Lang gedrückt 2

Long pressed 2

Der Ausgang sendet einen Impuls, wenn am 2. Kanal ein Tastendruck erfolgt und dieser mindestens für die Zeit der Kurz-Lang Schwelle gehalten wird. Die Kurz-Lang Schwelle kann in den Eigenschaften eingestellt werden. Der Impuls Ausgang kann mit einem "Umschalt" (Toggle) Eingang eines Lichtes verbunden werden. Bei jedem Tastendruck schaltet dann das Licht um, wenn der Taster lang gehalten wird.

Beispiel:
Tastereingang - Doppeltaster - Jalousie

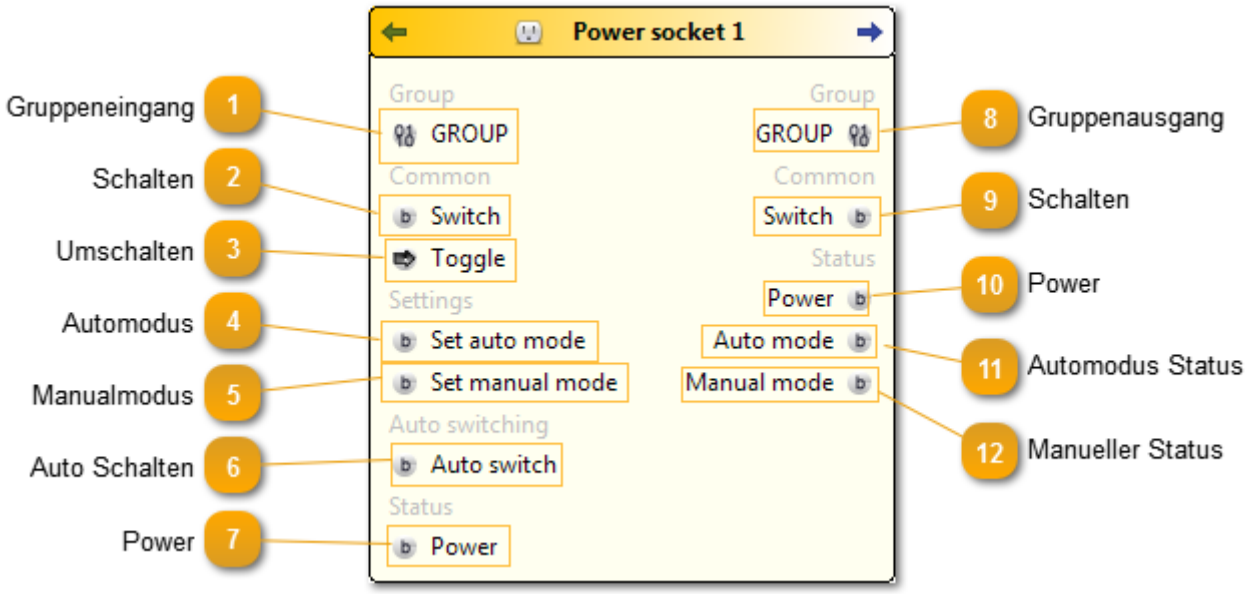


Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Treshold (Entprellzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die mindestens der Taster gedrückt werden muss. Die Zeit verhindert das "Flattern" eines Kontaktes und unbeabsichtigtes doppeltes schalten.
	Swap buttons (Tasterkanäle tauschen)	ein/aus (true/ false)	Falls die Wippe verdreht angeschlossen wurde, kann man mit setzen auf "ein" dies korrigieren.

Steckdose (power socket)

Das Steckdosen Objekt kann zwei Zustände annehmen:
* ein
* aus



1 Gruppeneingang

Wird automatisch verbunden, wenn die Steckdose in eine Steckdosegruppe eingefügt wird

2 Schalten

Switch

Der Eingang reagiert auf ein und aus Befehle. Je nach Befehl wird der entsprechende Zustand ausgelöst und der neue Wert am Ausgang "Switch" raus gesendet

3 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt die Steckdose den Zustand. Zustände sind: ein oder aus
An diesem Eingang werden im Regelfall die Taster verbunden

4 Automodus

Set auto mode

Wenn dem Eingang ein "ein" gesendet wird, schaltet die Steckdose in den Automatikmodus und der Eingang "Auto switch" übernimmt die Steuerung der Steckdose. Der manuelle Eingang "switch" ist nach wie vor aktiv, außer man sendet den "Set manual mode" Eingang einen "aus" Befehl

5 Manualmodus

Set manual mode

Der Eingang ist normal immer "ein". Man kann die Eingänge unter der Gruppe "Common" (Switch & Toggle) deaktivieren, wenn man diesen manuellen Modus mit einem "aus" Befehl abschaltet. In Kombination mit dem "Automodus" kann man die Steckdose für die manuelle Bedienung sperren und nur über den "Auto Switch" Eingang schalten lassen

6 **Auto Schalten**

Auto switch

Schaltet die Steckdose, wenn der "Automodus" aktiv ist. Der Eingang reagiert gleich wie der manuelle Eingang (Switch).

7 **Power**

Power

Rückmeldung zur Steckdose, ohne das der Ausgang (Switch) geschaltet wird. In der Visualisierung wird der neue aktualisierte Status aber dargestellt. Normal wird hier eine Rückmeldung von einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden

8 **Gruppenausgang**

GROUP

Der Ausgang wird automatisch verbunden, wenn die Steckdose in eine Steckdosegruppe eingefügt wird. Ein manuelles verbinden ist nicht nötig

9 **Schalten**

Switch

Der Ausgang wird im Regelfall mit einem Aktor oder KNX Gruppenadresse verbunden. Der Ausgang sendet jedesmal wenn am Eingang ein neuer Wert empfangen wird. Es wird auch gesendet, wenn die Steckdose seinen Zustand nicht geändert hat, nach einem neuen eingehend Wert an einem der Eingänge

10 **Power**

Power

Status Ausgang der Steckdose. Wird im Regelfall mit einer KNX Gruppenadresse verbunden, um Statusänderungen auf den Bus zu senden

11 **Automodus Status**

Auto mode

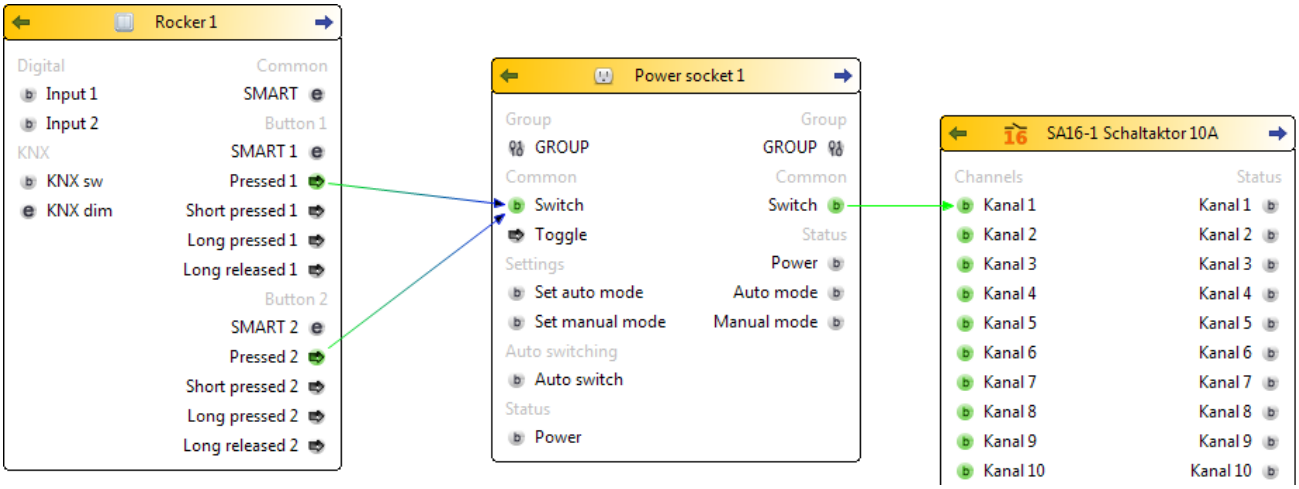
Ausgabe ob die Steckdose im Auto Modus ist oder nicht

12 **Manueller Status**

Manual mode

Ausgabe ob die Steckdose im Manuellen Modus ist oder nicht

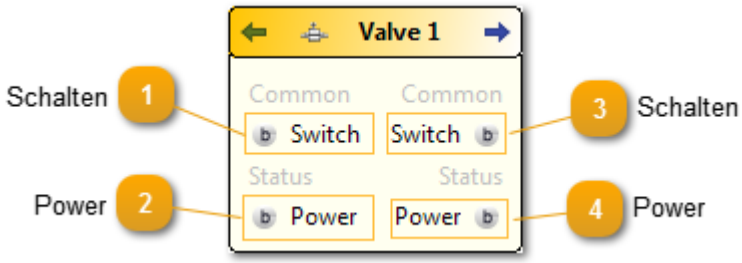
Beispiel
Doppeltaster - Steckdose - Aktor
(Vom Doppeltaster werden die Verbindungen zum Schalten (Switch) Eingang gewandelt. Kanal 1 vom Doppeltaster sendet erst einen Impuls und wird in der Verbindung zu einem "ein" (true), Kanal 2 wird zu einem "aus" (false) gewandelt. Somit schaltet Kanal 1 die Steckdose ein, Kanal 2 schaltet diese wieder aus)


Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Power socket 1
Group
GROUP
Common
Switch
Toggle
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Auto switching
Auto switch
Status
Power
Group
GROUP
Common
Switch
Status
Power
Auto mode
Manual mode
SA16-1 Schaltaktor 10A
Channels
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Status
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Common	Auto off (Automatisches Abschalten)	x [Zahl in Millisekunden]	Automatisches Abschalten nach x Millisekunden. Leeres Feld deaktiviert die Funktion

Ventil (valve)



1 Schalten

b Switch

Schalteingang um das Ventil zu schalten. "ein" (true) oder "aus" (aus) werden erwartet

2 Power

b Power

Statuseingang um das Ventil zu aktualisieren, ohne das am Ausgang ein Wert gesendet wird. Der Status wird jedoch gesendet, damit die Visualisierung aktualisiert wird

3 Schalten

Switch b

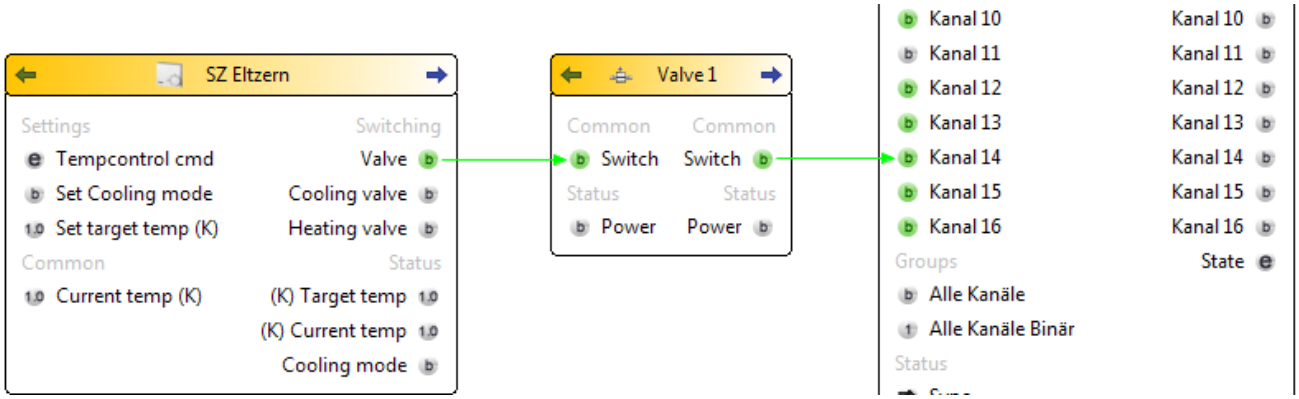
Schaltausgang zum Aktor, wo das reale Ventil angeschlossen ist.

4 Power

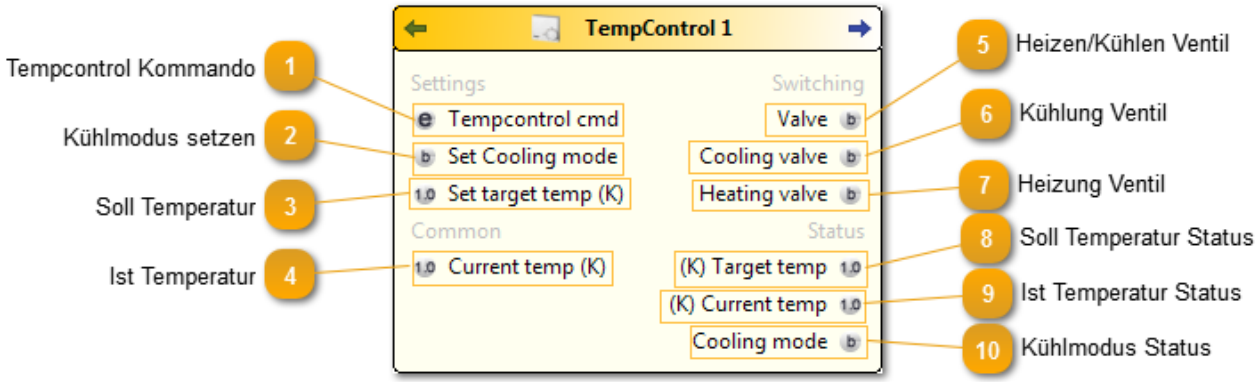
Power b

Statusausgang des Ventils.

Beispiel:
Temperaturregler - Ventil - Aktor



Temperaturregler (TempControl)



1 Tempcontrol Kommando

Tempcontrol cmd

Spezialeingang nur für die Visualisierung.

2 Kühlmodus setzen

Set Cooling mode

Durch den Eingang kann man den Temperaturregler in den Kühlmodus mit einem "ein" (true) Befehl schalten. Zurück zum Heizungsmodus mit einem "aus" (false) Befehl

3 Soll Temperatur

Set target temp (K)

An diesem Eingang kann die gewünschte Solltemperatur eingestellt werden. Der Wert muss in Kelvin gesendet werden. 0°C sind 273,15 Kelvin.

4 Ist Temperatur

Current temp (K)

An diesem Eingang kann die aktuelle Ist Temperatur gesendet werden. Der Wert muss in Kelvin gesendet werden. 0°C sind 273,15 Kelvin. Anhand von Ist und Soll Temperatur und den Einstellungen in den Eigenschaften wird die Ventilausgabe geregelt.

5 Heizen/Kühlen Ventil

Valve

Der Ausgang wird mit einem Ventil oder auch gleich direkt mit dem Schaltaktor verbunden

6 Kühlung Ventil

Cooling valve

Wenn ein eigenes Ventil für den Kühlkreis genutzt wird, muss es mit diesem Ausgang verbunden werden

7 Heizung Ventil

Heating valve

Wenn ein eigenes Ventil für die Heizung genutzt wird, muss es mit diesem Ausgang verbunden werden

8 Soll Temperatur Status

(K) Target temp

Status der eingestellten Soll Temperatur

9 Ist Temperatur Status

(K) Current temp

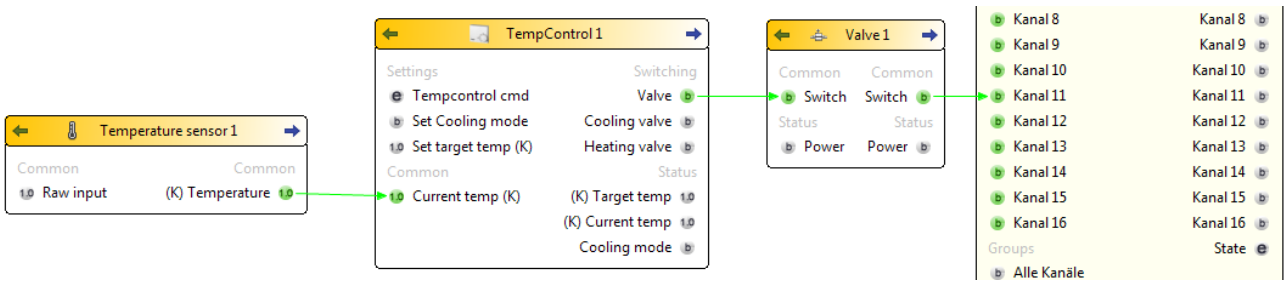
Status der aktuellen Ist Temperatur

10 Kühlmodus Status

Cooling mode

Status Ausgang für die Kühlung. "ein" (true) wenn der Temperaturregler im Kühlmodus ist, wenn nicht, ist der Status "aus" (false)

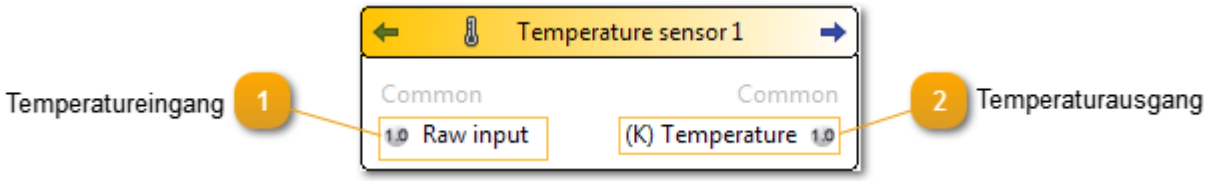
Beispiel:
Temperatur Sensor - Temperatur Regler - Ventil - Aktor



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Hysteresis (Hysterese)	x [Zahl in Kelvin oder Celsius]	Die Hysterese für das ein/aus schalten des Ventils. Je höher der Wert, desto langsamer wird auf die Temperaturveränderung reagiert. Ein zu kleiner Wert jedoch kann sich negativ auswirken. Die Eingabe erfolgt in Kelvin bzw. in Celsius (1K = 1°C)
	Target temp (Soll Temperatur)	x [Zahl in Kelvin]	Eingabe der Soll Temperatur, die aber auch über den Eingang Soll Temperatur gesetzt und überschrieben werden kann. Die Eingabe erfolgt in Kelvin (273,15K = 0°C)
	Temp steps (Temperaturverstellung Schrittweite)	x [Zahl in Kelvin oder Celsius]	Die Schrittweite zur Erhöhung oder Verringerung der gewünschten Soll Temperatur in der Visualisierung. Die Eingabe erfolgt in Kelvin bzw. in Celsius (1K = 1°C)
	Cooling mode	ein/aus (true/ false)	Man kann den Temperaturegler hier mit "ein" (true) auf Kühlen setzen. Dies ist aber auch über einen Eingang im laufenden Betrieb möglich Kühlen

Temperatur Sensor (temperatur sensor)



1 Temperatureingang

1.0 Raw input

Temperatureingang in Kelvin. Der Wert kann in den Eigenschaften noch umgerechnet werden.

2 Temperaturausgang

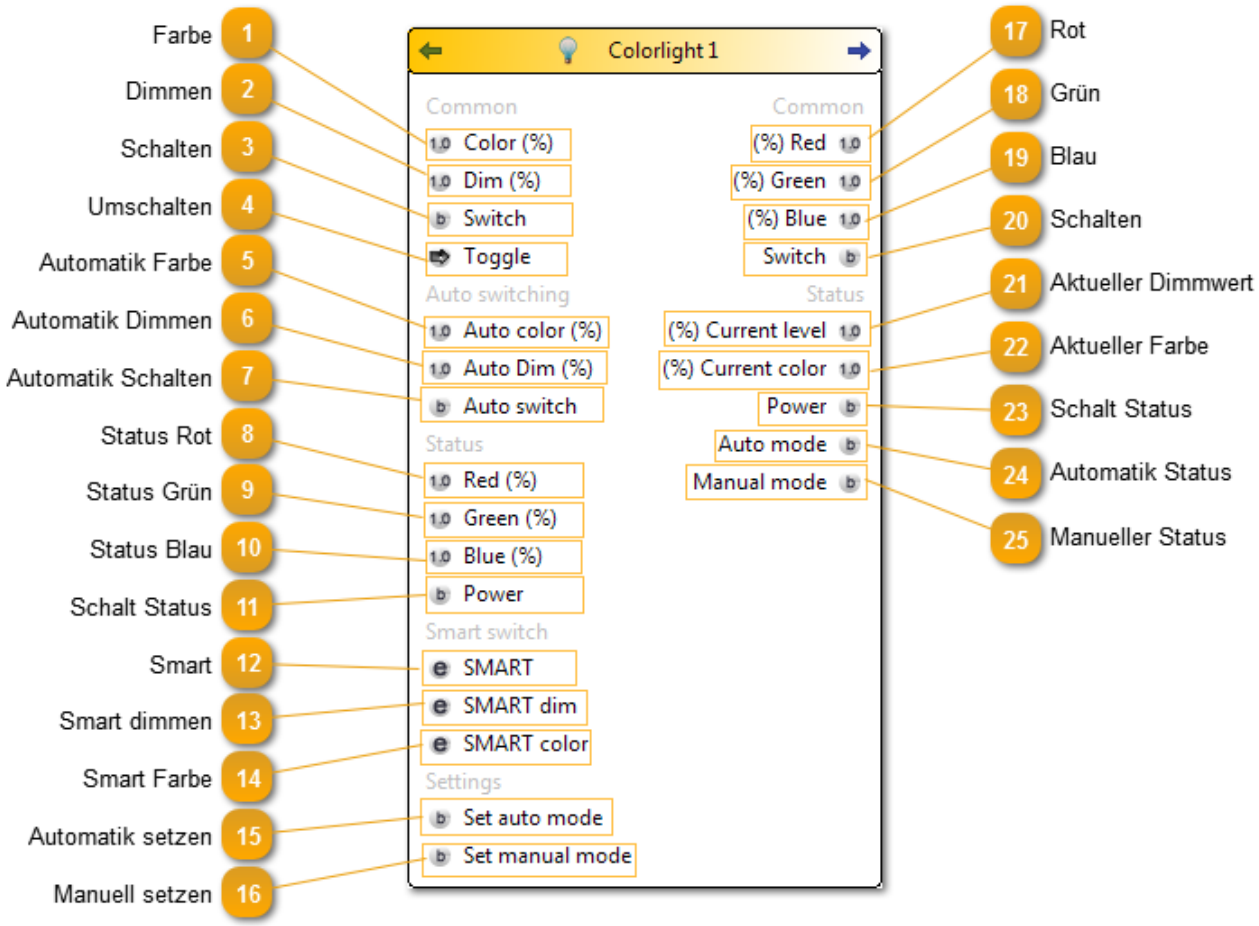
(K) Temperature 1.0

Der möglicherweise umgerechnete Temperaturwert in Kelvin

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Formula (Formel)	x [Textformel]	Die Fahrtzeit der Leinwand von ganz geschlossen bis ganz offen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Min time (Minumum Zeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Fahrtzeit der Leinwand von ganz offen bis ganz geschlossen. Die Eingabe erfolgt in Millisekunden.
	Max time (Maximum Zeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Eingabe einer Zusätzlichen Fahrtzeit, die bei einer kompletten Fahrt (0% oder 100%) hinzugefügt wird, um die Endlage mit Sicherheit zu erreichen.
	Jitter (Flattern)	x [Zahl in Prozent]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor eine Fahrtrichtungswechsel erfolgt. Dies dient zur Schonung des Motors

Farblicht (colorlight)



1 Farbe

Color (%)

Eingang für den Farbwert in Prozent

2 Dimmen

Dim (%)

Eingang um die 3 Ausgänge (rot, grün, blau) zu dimmen. Ein Prozentwert von 0 - 100% wird erwartet. Das Dimmen wirkt gleichmäßig auf die Farbauswahl

3 Schalten

Switch

Schalteingang um die Ausgänge "ein" (true) oder "aus (false). Beim einschalten wird die zuletzt eingestellte Farbe ausgewählt und mit dem entsprechenden Dimmwert angesteuert.

4 Umschalten

Toggle

Bei jedem Impuls oder irgendeinen Wert, wechselt das Licht den Zustand. Zustände sind: ein oder aus. Beim einschalten wird die zuletzt eingestellte Farbe ausgewählt und mit dem entsprechenden Dimmwert angesteuert.

5 **Automatik Farbe**

1.0 Auto color (%)

Eingang für den Farbwert in Prozent. Der Eingang wirkt nur dann auf das Licht, wenn es sich im Automatikmodus befindet.

6 **Automatik Dimmen**

1.0 Auto Dim (%)

Automatik Eingang um die 3 Ausgänge (rot, grün, blau) zu dimmen. Ein Prozentwert von 0 - 100% wird erwartet. Das Dimmen wirkt gleichmäßig auf die Farbauswahl. Der Eingang wirkt nur dann auf das Licht, wenn es sich im Automatikmodus befindet.

7 **Automatik Schalten**

b Auto switch

Automatik Schalteingang um die Ausgänge "ein" (true) oder "aus (false). Beim einschalten wird die zuletzt eingestellte Farbe ausgewählt und mit dem entsprechenden Dimmwert angesteuert. Der Eingang wirkt nur dann auf das Licht, wenn es sich im Automatikmodus befindet.

8 **Status Rot**

1.0 Red (%)

Status Eingang um den Wert der roten Farbe zu aktualisieren. Es wird nur an den Status Ausgängen ein Wert rausgesendet, nicht an den Ausgängen der "Common" Gruppe

9 **Status Grün**

1.0 Green (%)

Status Eingang um den Wert der grünen Farbe zu aktualisieren. Es wird nur an den Status Ausgängen ein Wert rausgesendet, nicht an den Ausgängen der "Common" Gruppe

10 **Status Blau**

1.0 Blue (%)

Status Eingang um den Wert der blauen Farbe zu aktualisieren. Es wird nur an den Status Ausgängen ein Wert rausgesendet, nicht an den Ausgängen der "Common" Gruppe

11 **Schalt Status**

b Power

Status Eingang um das Farblicht zu aktualisieren. Mögliche Werte sind "ein" (true) oder "aus" (false)

12 **Smart**

e SMART

Smart Eingang. Hier kann ein Doppeltaster verbunden werden und die Bedienung wird automatisch erkannt:
Doppeltaster Kanal 1: Kurz drücken schaltet das Farblicht ein (auf die letzte Farbe und letzten Helligkeitswert) und aus

Doppeltaster Kanal 2: Wenn die Taste gedrückt und gehalten wird, startet der Farbwechsler. Beim Loslassen stoppt der Farbwechsler und die Farbe bleibt stehen

13 Smart dimmen

e SMART dim

Smart Dimmen Eingang. Hier kann ein Doppeltaster verbunden werden und die Bedienung wird automatisch erkannt:
Doppeltaster Kanal 1: Kurz drücken schaltet das Farblicht ein oder länger Drücken dimmt das Farblicht heller.
Doppeltaster Kanal 2: Kurz drücken schaltet das Farblicht aus oder länger Drücken dimmt das Farblicht dunkler.

14 Smart Farbe

e SMART color

Smart Farbe Eingang. Hier kann ein Doppeltaster verbunden werden und die Bedienung wird automatisch erkannt:
Doppeltaster Kanal 1: Kurz drücken schaltet das Farblicht ein oder länger Drücken und der Farbwechsler beginnt zu laufen bis man die Taste los läßt.
Doppeltaster Kanal 2: Kurz drücken schaltet das Farblicht aus oder länger Drücken und der Farbwechsler beginnt zu laufen bis man die Taste los läßt.

15 Automatik setzen

b Set auto mode

Der Eingang schaltet das Farblicht auf Automatik, wenn er ein "ein" (true) empfängt. Danach reagiert das Farblicht auf die Automatikeingänge. Mit einem "aus" (false) wird der Automatikmodus wieder ausgeschaltet.

16 Manuell setzen

b Set manual mode

Der Eingang schaltet das Farblicht auf manuellen Betrieb, wenn er ein "ein" (true) empfängt. Danach reagiert das Farblicht auf die Eingänge in der Gruppe "Common". Mit einem "aus" (false) wird der manuelle Betrieb wieder ausgeschaltet.

17 Rot

(%) Red 1.0

Ausgang der roten Farbe in Prozent. Es wird je nach Farbeinstellung ein Wert von 0 - 100% gesendet. Der Ausgang wird zu einem Dimmer (Eventuell DMX oder Dali) weiterverbunden

18 Grün

(%) Green 1.0

Ausgang der roten Farbe in Prozent. Es wird je nach Farbeinstellung ein Wert von 0 - 100% gesendet. Der Ausgang wird zu einem Dimmer (Eventuell DMX oder Dali) weiterverbunden

19 Blau

(%) Blue 1.0

Ausgang der roten Farbe in Prozent. Es wird je nach Farbeinstellung ein Wert von 0 - 100% gesendet. Der Ausgang wird zu einem Dimmer (Eventuell DMX oder Dali) weiterverbunden

20 **Schalten**

Switch b

Schaltausgang für den Zustand des Farblicht (ein oder aus)

21 **Aktueller Dimmwert**

(%) Current level 1.0

Status Ausgang der den aktuellen Dimmwert in Prozent (0-100%) ausgibt. Dient zur Rückmeldung an andere Systeme und für die Visualisierung

22 **Aktueller Farbe**

(%) Current color 1.0

Status Ausgang der aktuellen Farbe in Prozent (0-100%). Dient zur Rückmeldung an andere Systeme und für die Visualisierung

23 **Schalt Status**

Power b

Status Ausgang ob das Farblicht ein- oder ausgeschaltet ist

24 **Automatik Status**

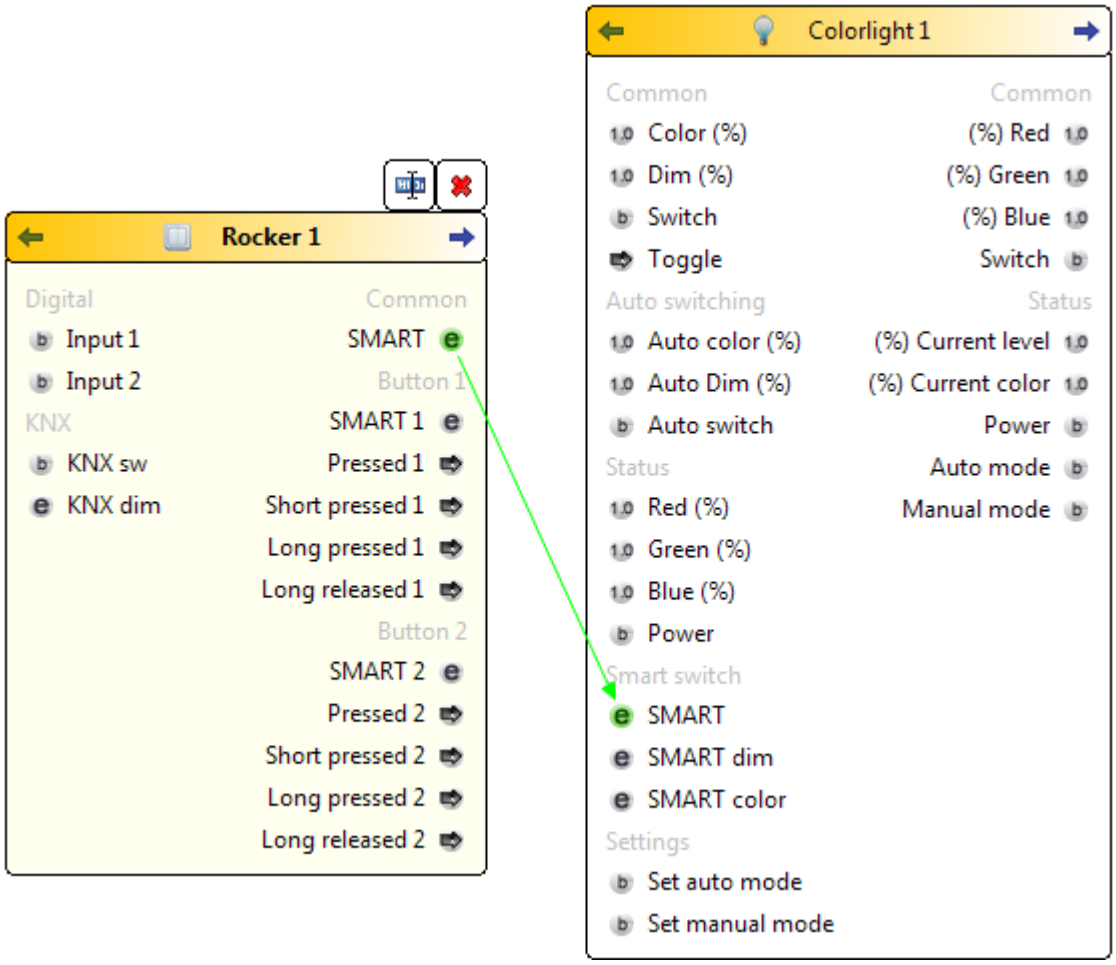
Auto mode b

Status Ausgang ob das Licht im Automatik Modus betrieben wird oder nicht

25 **Manueller Status**

Manual mode b

Status Ausgang ob das Licht im Manueller Modus betrieben wird oder nicht

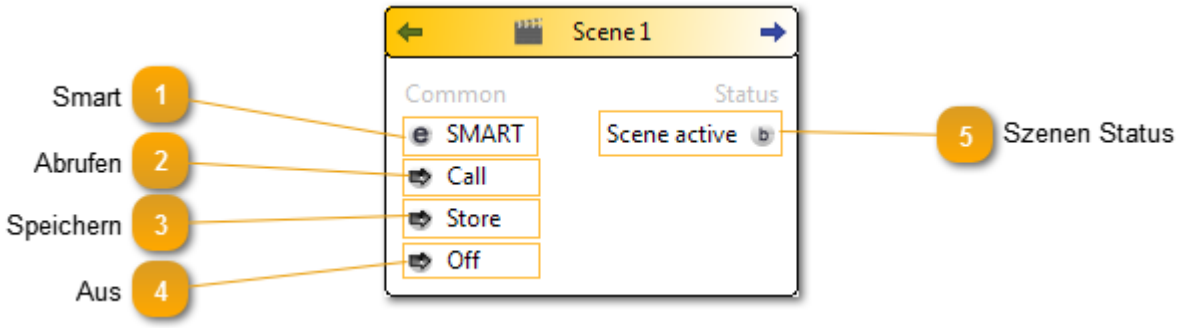

Rocker 1
Digital
Input 1
Input 2
KNX
KNX sw
KNX dim
Common
SMART
Button 1
SMART 1
Pressed 1
Short pressed 1
Long pressed 1
Long released 1
Button 2
SMART 2
Pressed 2
Short pressed 2
Long pressed 2
Long released 2
Colorlight 1
Common
Color (%)
Dim (%)
Switch
Toggle
Auto switching
Auto color (%)
Auto Dim (%)
Auto switch
Status
Red (%)
Green (%)
Blue (%)
Power
Smart switch
SMART
SMART dim
SMART color
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Common
(%) Red
(%) Green
(%) Blue
Switch
Status
(%) Current level
(%) Current color
Power
Auto mode
Manual mode

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Common	On mode (Einschalt Modus)	100%	Das Farblicht schaltet immer mit der vollen Helligkeit ein (100% = weiss).
		last color (letzte Farbe)	Das Farblicht schaltet immer mit der letzten Farbe und Helligkeit ein
		Random color (Zufalls Farbe)	Das Farblicht schaltet immer mit einer Zufälliger Farbe ein
		Light show (Lichtshow)	Das Farblicht durchlauft alle Farben beim einschalten
	Auto off (Automatisches Abschalten)	x [Zahl in Millisekunden]	Automatisches Abschalten nach x Millisekunden. Leeres Feld deaktiviert die Funktion
Light show (Lichtshow)	Send interval (Sendeintervall)	x [Zahl in Millisekunden]	Haltedauer für eine Farbe. Je niedriger der Wert umso mehr Farben pro Gesamten Durchlauf
	Cycle duration (Zyklusdauer)	x [Zahl in Millisekunden]	Gesamtdauer für einen ganzen Farbwechsel-Durchlauf

Szene (scene)

Das Szenenobjekt kann durch einen Doppelklick geöffnet und mittels drag&drop mit den Objekten gefüllt werden.



1 Smart

SMART

Smart Eingang für einen Doppeltaster oder Einzeltaster

2 Abrufen

Call

Ein Impuls auf diesen Eingang ruft die gespeicherte Szene auf. Alle Objekte dieser Szene nehmen sofort den gespeicherten Wert ein

3 Speichern

Store

Speichert die Szene mit den aktuellen Werten der Objekte, der dieser Szene angehören. Beim nächsten Abrufen der Szene erhaltet man wieder exakt den Zustand wie gespeichert. Für das Speichern genügt ein Impuls auf diesen Eingang

4 Aus

Off

Schaltet alle Lichter in der Szene aus. Das auslösen diesen Eingangs erfolgt mit einem Impuls

5 Szenen Status

Scene active

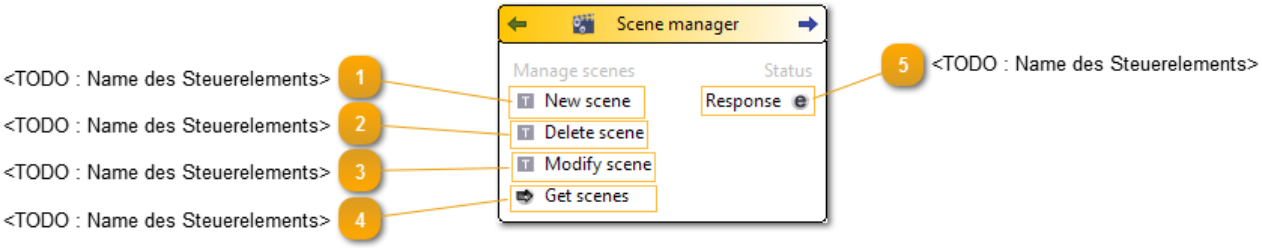
Der Status zeigt an, ob die Szene gerade aktiv ist, oder nicht

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Smart store (Smart Speicherung)	x [Zahl in Millisekunden]	Wie lange muss der Taster gedrückt bleiben, damit die aktuelle Einstellung in der Szene neu überschrieben werden. Zu verwenden wenn der Doppeltaster (rocker) über den Smart Eingang verbunden wird
	Flash on store (Signalisieren beim Speichern)	x [ganze Zahl]	Wenn eine Szene gespeichert wird, signalisiert die Beleuchtung dies per Blinken. Hier ist der Wert einzutragen, wie oft diese Blinken sollen
Scene manager (Szenen Manager)	can manage (kann verwaltet werden)	false/true (aus/ein)	Auswahl ob die Szene über einen Manager verwaltet werden soll. Mit dem Manager können mehrere Szenen in einem Raum kontrolliert werden

	can delete (kann gelöscht werden)	false/true (aus/ein)	Auswahl ob die Szene auch vom Steuergerät gelöscht werden kann
Data	Scene Data (Szenen Daten)	-	Wird vom Steuergerät verwendet und darf nicht verändert werden

Szenen Manager (scene manager)



1 <TODO : Name des Steuerelements>

New scene

<TODO>: Hier Beschreibung einfügen...

2 <TODO : Name des Steuerelements>

Delete scene

<TODO>: Hier Beschreibung einfügen...

3 <TODO : Name des Steuerelements>

Modify scene

<TODO>: Hier Beschreibung einfügen...

4 <TODO : Name des Steuerelements>

Get scenes

<TODO>: Hier Beschreibung einfügen...

5 <TODO : Name des Steuerelements>

Response

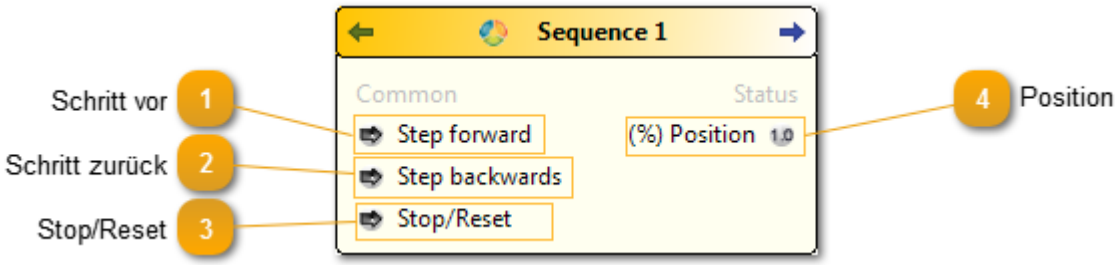
<TODO>: Hier Beschreibung einfügen...

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Max scenes (Maximale Szenen)	x [Ganzzahl]	Die Anzahl, wieviele verschiedenen Szenen verwaltet werden soll

Sequenz (sequence)

Die Sequenz kann durch einen Doppelklick geöffnet und mittels drag&drop befüllt werden.
In der geöffneten Sequenz können Pausen und Zwischenschritte eingefügt werden.



1 Schritt vor

Step forward

Mit jedem Impuls auf den Eingang springt die Sequenz um einen Schritt vor und führt das nächste Programm aus, sofern eines existiert. Wenn am Ende angekommen beginnt diese wieder von vorne.

2 Schritt zurück

Step backwards

Mit jedem Impuls auf den Eingang springt die Sequenz um einen Schritt zurück und führt das vorherige Programm aus, sofern eines existiert. Wenn am Anfang angekommen beginnt diese wieder von hinten zu beginnen.

3 Stop/Reset

Stop/Reset

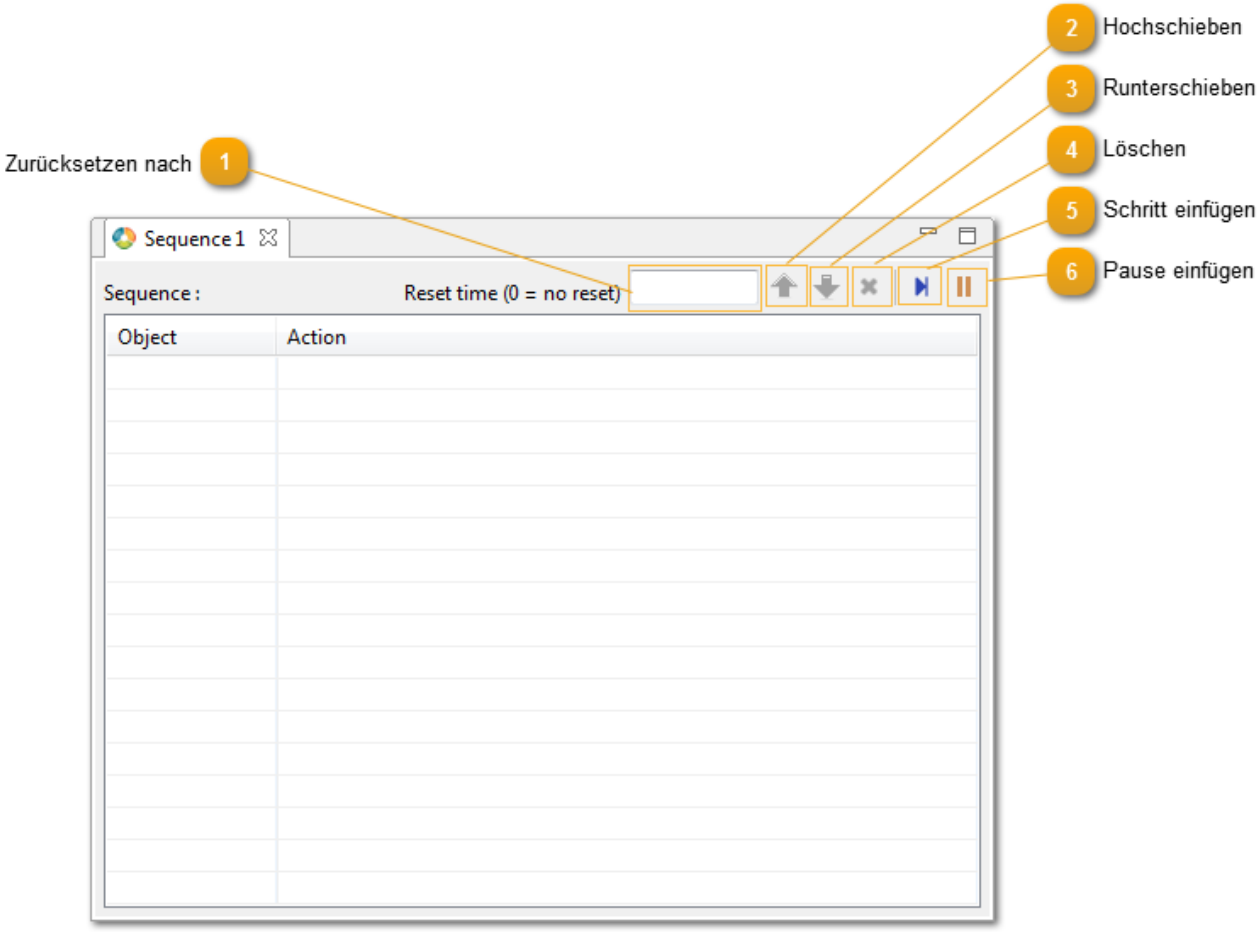
Mit einem Impuls auf diesen Eingang stoppt die Sequenz und springt auf den Anfang zurück

4 Position

(%) Position

Ausgang für die aktuelle Position in der Sequenz in Prozent. Der Start ist 0%, das Ende ist 100%

Sequenz geöffnet



1 Zurücksetzen nach

Eingabe in Millisekunden (1000 Millisekunden = 1 Sekunde)

2 Hochschieben

Wenn ein Objekt in der Sequenz markiert ist, kann man dieses mit diesem Button nach oben schieben

3 Runterschieben

Wenn ein Objekt in der Sequenz markiert ist, kann man dieses mit diesem Button nach unten schieben

4 Löschen

Wenn ein Objekt in der Sequenz markiert ist, kann man dieses mit diesem Button löschen

5 Schritt einfügen

Fügt einen neuen Schritt in die Sequenz ein.

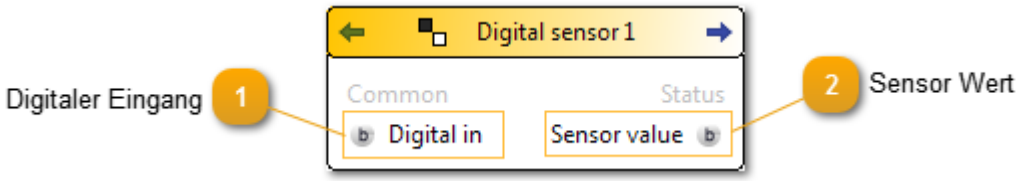
6 Pause einfügen

Fügt eine Pause ein. Die Länge kann im anschließenden Fenster in Millisekunden eingetragen werden

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Rollover (Wiederstartbar)	false/true (aus/ein)	Option ob die Sequenz nach erreichen des Ende wieder neu gestartet werden kann
	Reset time (Rückstellzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Sequenz pausiert oder in einem Schritt stehen bleibt, kann diese automatisch wieder von vorne beginnen.
Data	Sequence data (Sequenz Daten)	-	Wird vom Steuergerät verwendet. Hier darf nichts verändert oder eingetragen werden.

Digitaler Sensor (digitaler sensor)



1 Digitaler Eingang

Digital in

Der Eingang erwartet "ein" (true) oder "aus (false)

2 Sensor Wert

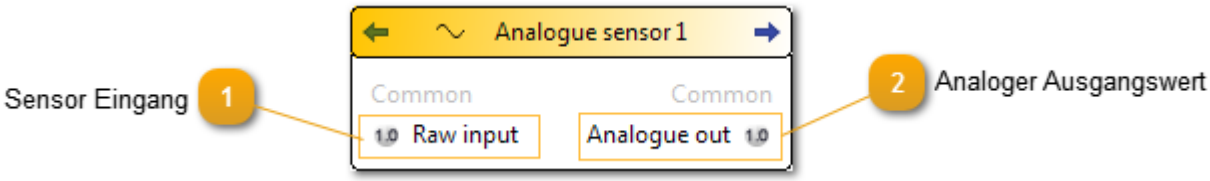
Sensor value

Ausgang des Sensor mit dem aktuellen Wert, welcher noch durch die Eigenschaften verändert werden kann

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Invert (Invertieren)	false/true (aus/ein)	Option ob der Ausgang invertiert werden soll

Analoger Sensor (analogue sensor)



1 Sensor Eingang

Raw input

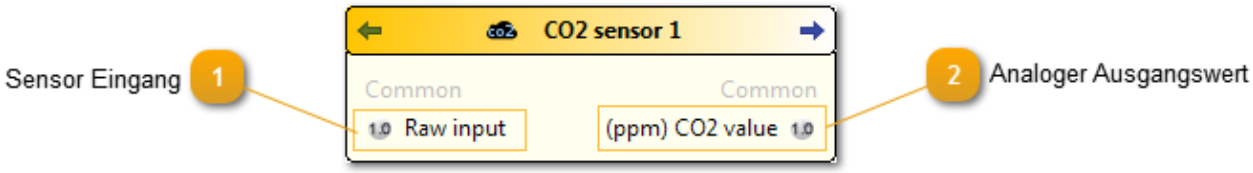
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

Analogue out

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes.

CO2 Sensor (co2 sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

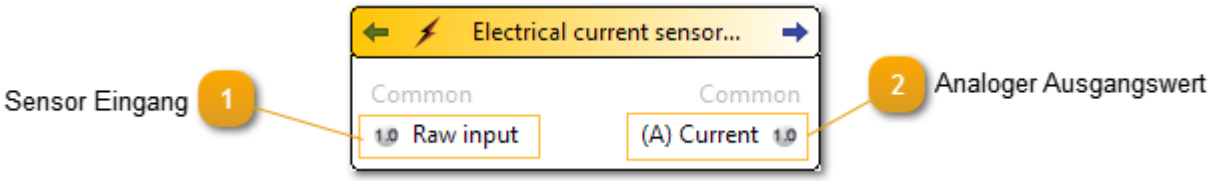
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(ppm) CO2 value 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (ppm).

Stromsensor (electrical current sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

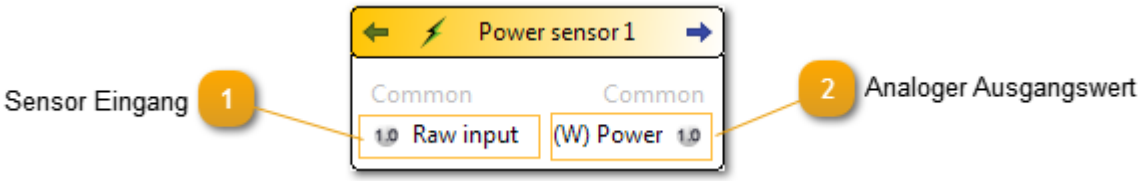
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(A) Current 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (A).

Wattsensor (power sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

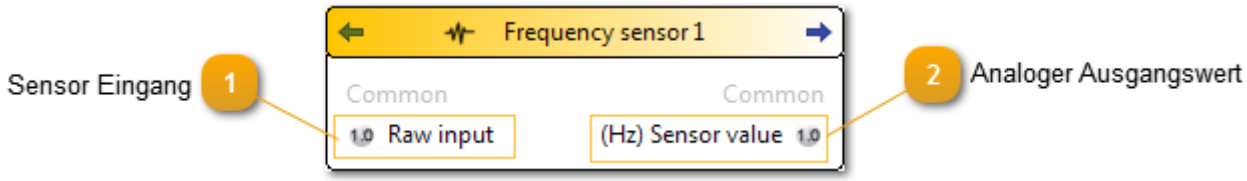
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(W) Power 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (W).

Frequenz Sensor (frequency sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

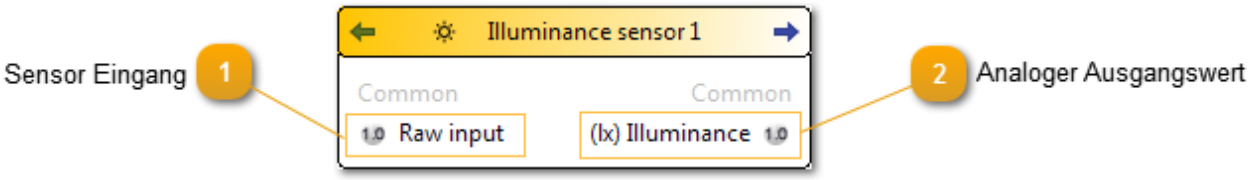
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(Hz) Sensor value 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (Hz).

Helligkeit Sensor (illuminance sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

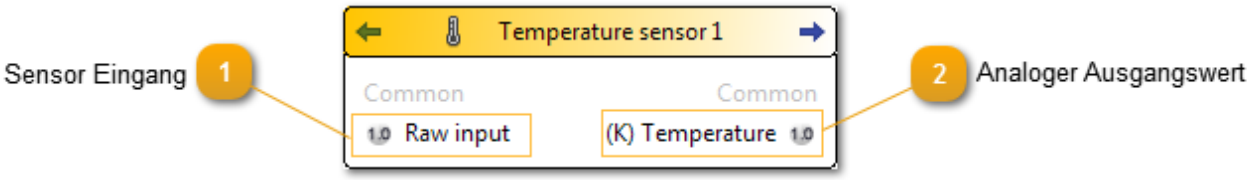
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(lx) Illuminance 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (lx).

Temperatur Sensor (temperature sensor)



1 Sensor Eingang

1,0 Raw input

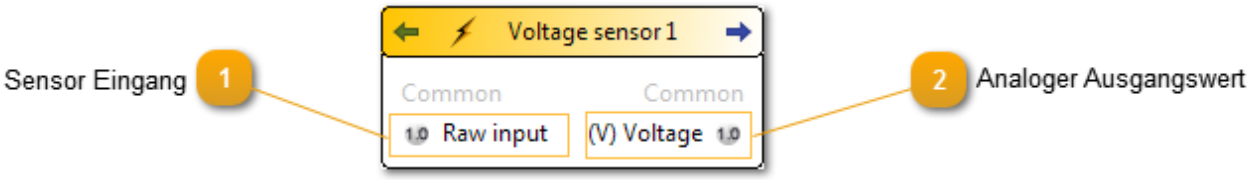
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(K) Temperature 1,0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (K).

Volt Sensor (voltage sensor)



1 Sensor Eingang

Raw input

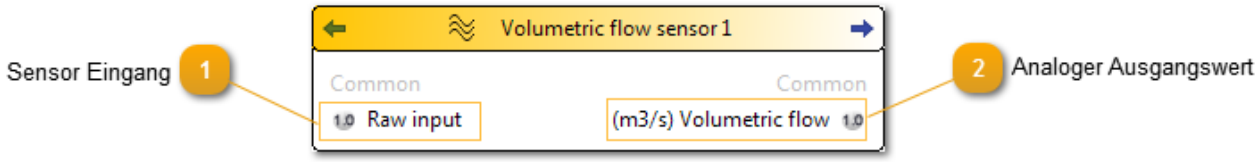
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(V) Voltage

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (V).

Strömungs Sensor (volumetric flow sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

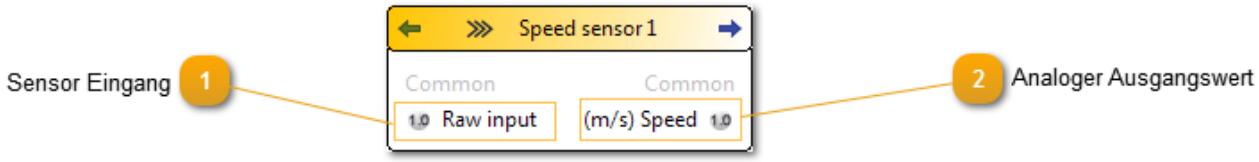
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(m3/s) Volumetric flow 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (m^3/s).

Geschwindigkeits Sensor (speed sensor)



1 Sensor Eingang

Raw input

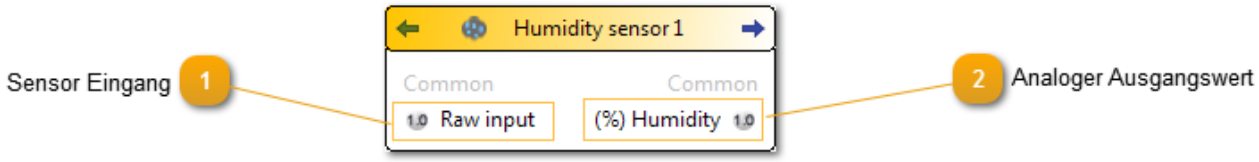
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(m/s) Speed

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (m/s).

Feuchte Sensor (humidity sensor)



1 Sensor Eingang

1.0 Raw input

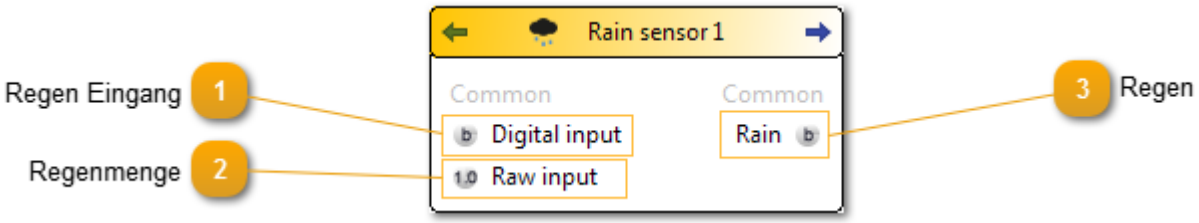
Der Eingang empfängt den Sensorwert, welcher in den Eigenschaften des Objektes noch manipuliert werden kann

2 Analoger Ausgangswert

(%) Humidity 1.0

Ausgang des eventuell manipulierten analogen Wertes in der physikalischen Einheit des Objektes (%).

Regen Sensor (regen sensor)



1 Regen Eingang

Digital input

Der Eingang empfangt "ein" (true) und "aus" (false). Damit kann der Regensensor erkennen, ob es Regnet und gibt diese Information am Ausgang wieder aus

2 Regenmenge

Raw input

Eingang der Regenmenge. In den Eigenschaften ist die Schwelle hinterlegt, ab welcher es als Regen ausgegeben werden soll

3 Regen

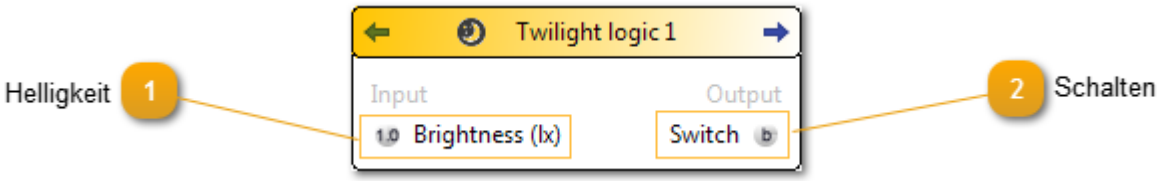
Rain

Ausgang ob es regnet

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Invert (Invertieren)	false/true (aus/ ein)	Option ob der Ausgang invertiert werden soll
	Threshold (Entprellzeit)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die mindestens der Regen aktiv sein muss. Die Zeit verhindert das "Flattern" und unbeabsichtigtes Auslösen.

Dämmerungssensor (twilight logic)



1 Helligkeit

1.0 Brightness (lx)

Der Eingang empfängt den Helligkeitswert und vergleicht ob dieser unter der in den Eigenschaften Schwelle liegt. Wenn ja, wird am Ausgang "Schalten" der Wert "ein" (true) gesendet, wenn der eingehende Helligkeitswert über der Schwelle liegt, wird ein "aus" (false) gesendet. Zusätzlich kann noch in den Eigenschaften eine Verzögerung für "ein" und "aus" hinterlegt werden

2 Schalten

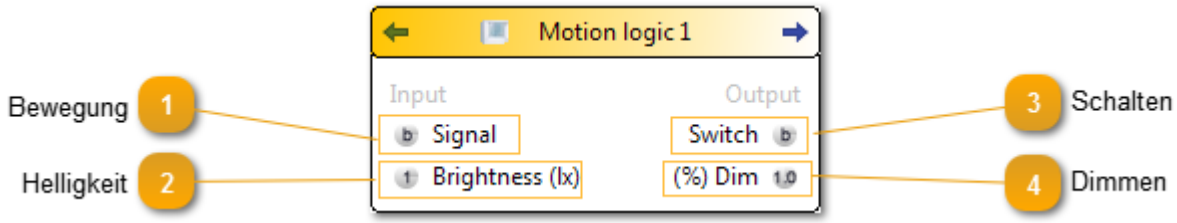
Switch b

Am Ausgang wo "ein" (true) oder "aus" (false) gesendet wird

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Brightness (Helligkeit)	x [Ganzzahl zwischen 0 und 100.000 in der Einheit lux]	Die Schwelle, aber welcher der Ausgang eingeschaltet wird, wenn der empfangene Helligkeitswert unter dieser Schwelle liegt
	Start delay (Einschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Ausgang eingeschaltet wird, wenn die Schwelle unterschritten wurde. Kein Wert deaktiviert diese Funktion
	End delay (Ausschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Ausgang wieder ausgeschaltet wird, wenn die Schwelle überschritten wurde. Kein Wert deaktiviert diese Funktion

Bewegungssensor (motion logic)



1 Bewegung

Signal

Der Eingang empfängt von einem realen Bewegungsmelder einen "ein" (true) Befehl wenn eine Bewegung stattgefunden hat und ein "aus" (false) wenn diese beendet.

2 Helligkeit

Brightness (lx)

Eingang der aktuellen Helligkeit. Diese kann in Kombination mit dem Bewegungseingang genutzt werden und somit einen echten Bewegungsmelder simulieren

3 Schalten

Switch

Der Ausgang wird einen "ein" (true) Befehl senden, sobald eine Bewegung aktiv ist und optional die Helligkeit unter der Schwelle liegt. Nach Ablauf der Zeit in den Eigenschaften schaltet der Ausgang wieder auf "aus" (false). Die Einschaltdauer startet immer wieder neu wenn eine neue Bewegung erkannt wird.

4 Dimmen

(%) Dim

Mit dem Dimmen Ausgang kann ein Dimmlicht geschalten werden.

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Signal mode (Signalmodus)	true and false (ein und aus)	Der Ausgang schaltet bei Bewegung "ein" und die Abschaltverzögerung beginnt erst zu starten, nachdem der Eingang auf "aus" (false) schaltet. Nach Ablaufen der Zeit wird erst der Ausgang abgeschaltet
		true only (nur ein)	Der Ausgang schaltet bei Bewegung "ein" und die Abschaltzeit beginnt sofort zu starten. Nach Ablauf der Zeit wird der "aus" Befehl gesendet. Sofort "ein" und verzögert "aus"
	Delay (Verzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Der Wert in Millisekunden für das verzögerte Abschalten
	Brightness (Helligkeit)	x [Ganzzahl in lux von 0 - 100.000 lux]	Die Helligkeitsschwelle für die Bewegung. Erst wenn der Eingang mit der aktuellen Helligkeit unter dieser Schwelle liegt, schaltet aktiviert sich der Bewegungsmelder und achtet auf Bewegungen

Regenalarm (rainalarm)

1 Regen

Rain

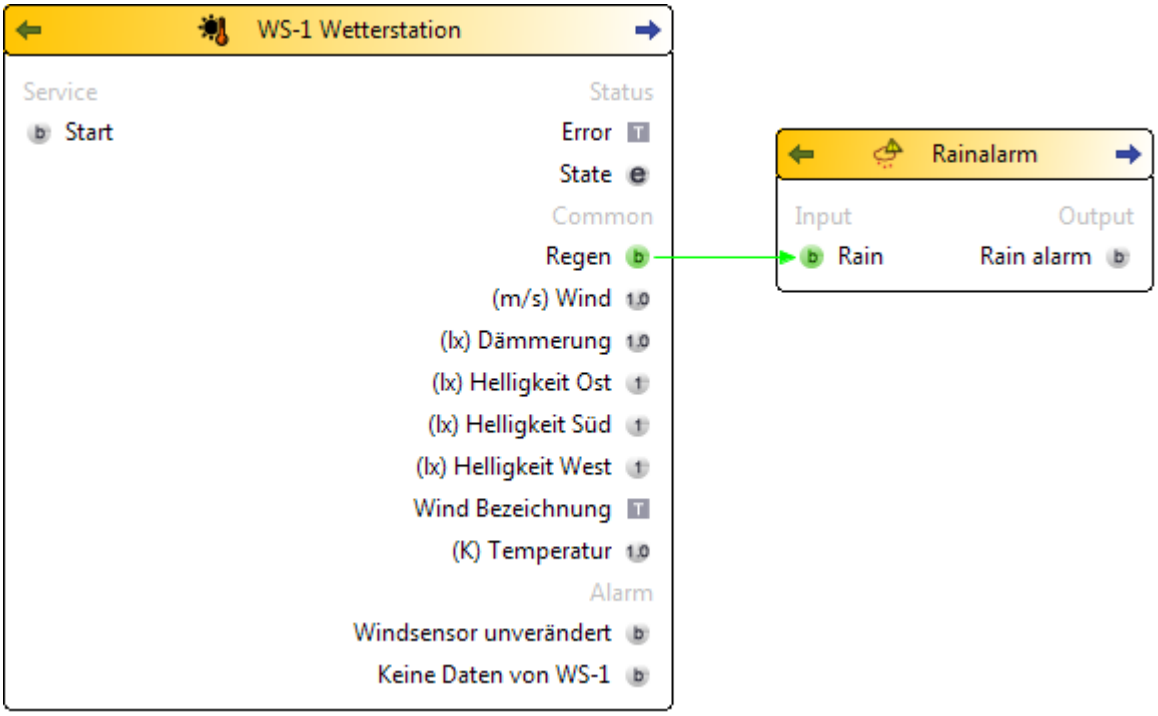
Eingang um dem Objekt zu signalisieren, ob es regnet. Üblicherweise wird von einer Wetterstation hierher verbunden

2 Regen Alarm

Rain alarm

Ausgang für den Regenalarm. Dieser kann mit einer Markise oder anderen Objekten verbunden werden. Verzögertes Ein- und Ausschalten ist über den Eigenschaften möglich

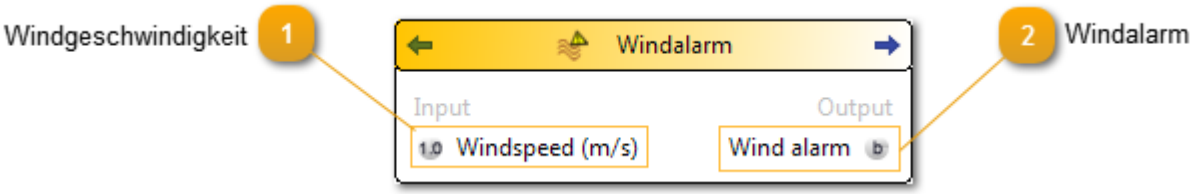
Beispiel:
Wetterstation - Regenalarm



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Start delay (Einschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Regenalarm eingeschaltet wird. Kein Wert deaktiviert diese Funktion
	End delay (Ausschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Regenalarm wieder ausgeschaltet wird. Kein Wert deaktiviert diese Funktion

Windalarm (windalarm)



1 Windgeschwindigkeit

1.0 Windspeed (m/s)

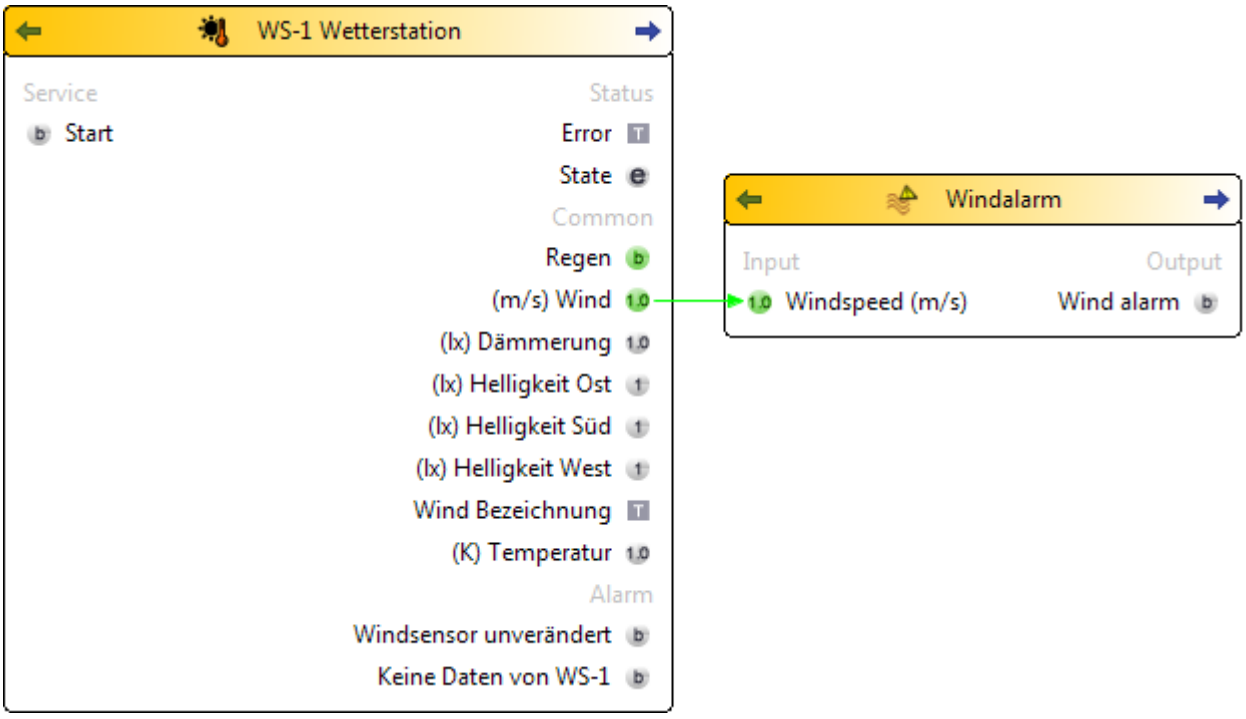
Eingang für die aktuelle Windgeschwindigkeit in Meter pro Sekunde (1m/s = 3,6 km/h). Üblicherweise wird von einer Wetterstation auf diesen Ausgang verbunden

2 Windalarm

Wind alarm b

Ausgang für den Windalarm. Dieser kann mit einer Beschattung, Beschattungsgruppe oder anderen Objekten verbunden werden. Verzögertes Ein- und Ausschalten ist über den Eigenschaften möglich

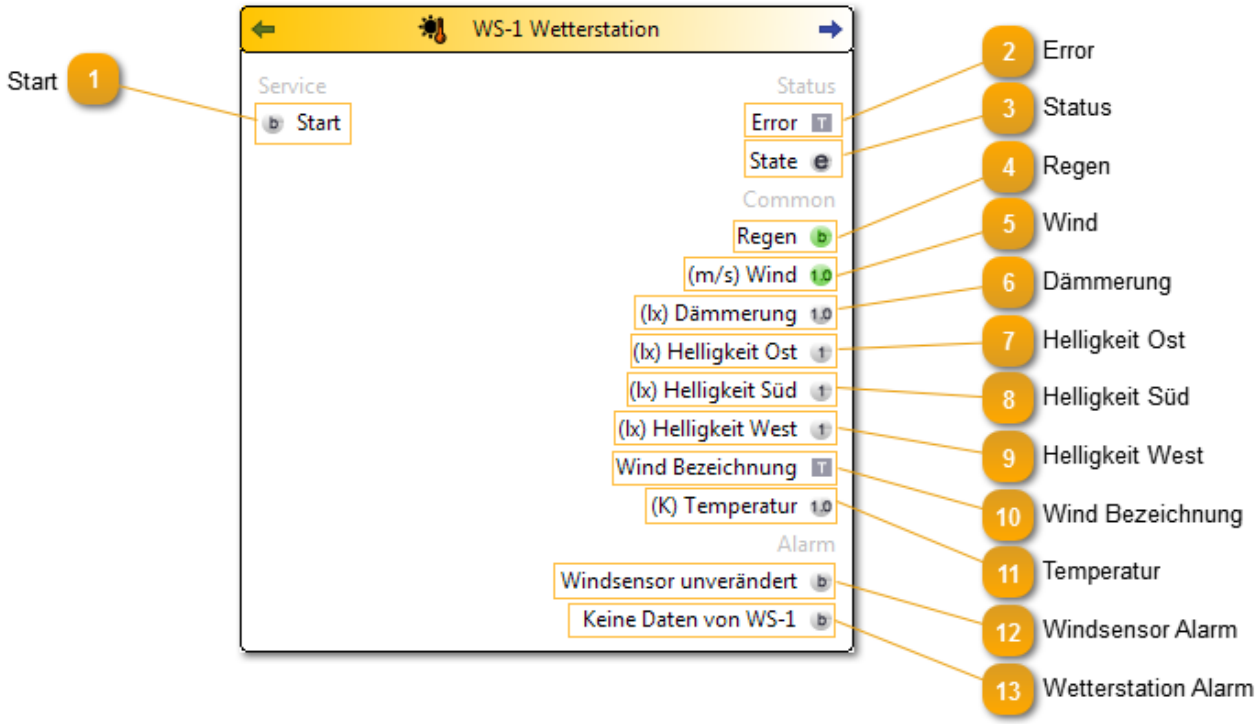
Beispiel:
Wetterstation - Windalarm



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Settings (Einstellungen)	Windspeed	x [Zahl in Meter pro Sekunde (m/s)]	Die Schwelle aber welcher der Windalarm ausgelöst wird. (1m/s = 3,6 km/h)
	Start delay (Einschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Regenalarm eingeschaltet wird. Kein Wert deaktiviert diese Funktion
	End delay (Ausschaltverzögerung)	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit in Millisekunden, die gewartet wird, bevor der Regenalarm wieder ausgeschaltet wird. Kein Wert deaktiviert diese Funktion

WS-1 Wettertstation



1 Start

Start

Mit einem "ein" (true) auf diesen Eingang beginnt die Wetterstation eine Verbindung zu dem Gerät aufzubauen, an welcher die Wetterstation angeschlossen ist

2 Error

Error

Allgemeiner Informationausgang, wo Fehlertexte ausgegeben werden, falls welche auftauchen. Nur ein Neustart des Steuergerät setzt diesen Eingang wieder zurück auf leer. Es hat den Vorteil, dass man den Zeitstempel des letzten Fehler sieht

3 Status

State

Der Ausgang zeigt an, ob die Wetterstation verbunden ist und korrekt läuft.

4 Regen

Regen

Der Ausgang wird bei Regen "ein" (true) und sonst "aus" (false)

5 Wind

(m/s) Wind

Der Ausgang gibt die aktuelle Windgeschwindigkeit in m/s (Meter pro Sekunde) aus. Falls für längere Zeit kein Wind erkannt wird, wird ein Sensordefekt vermutet und ein eigener Ausgang signalisiert dies.

6 Dämmerung

(lx) Dämmerung

Der Ausgang gibt die aktuelle Dämmerung (0 - 999 lx) aus.

7 Helligkeit Ost

(lx) Helligkeit Ost

Der Ausgang gibt die aktuelle Helligkeit von Osten (1000 - 100.000 lx) aus.

8 Helligkeit Süd

(lx) Helligkeit Süd

Der Ausgang gibt die aktuelle Helligkeit von Süden (1000 - 100.000 lx) aus.

9 Helligkeit West

(lx) Helligkeit West

Der Ausgang gibt die aktuelle Helligkeit von Westen (1000 - 100.000 lx) aus

10 Wind Bezeichnung

Wind Bezeichnung

Textausgabe der Windgeschwindigkeit nach der Beaufort-Skala:

Windgeschwindigkeit m/s	Bezeichnung
0 -< 0,3	Windstille, Flaute
0,3 -< 1,6	leiser Zug
1,6 -< 3,4	leichte Brise
3,4 -< 5,5	schwache Brise
5,5 -< 8,0	mäßige Brise
8,0 -< 10,8	frische Brise
10,8 -< 13,9	starker Wind
13,9 -< 17,2	steifer Wind
17,2 -< 20,8	stürmischer Wind
20,8 -< 24,5	Sturm
24,5 -< 28,5	schwerer Sturm
28,5 -< 32,7	orkanartiger Sturm
> 32,7	Orkan

11 Temperatur

(K) Temperatur

Asugabe der Temperatur in Kelvin (273,15 Kelvin = 0°C)

12 Windsensor Alarm

Windsensor unverändert

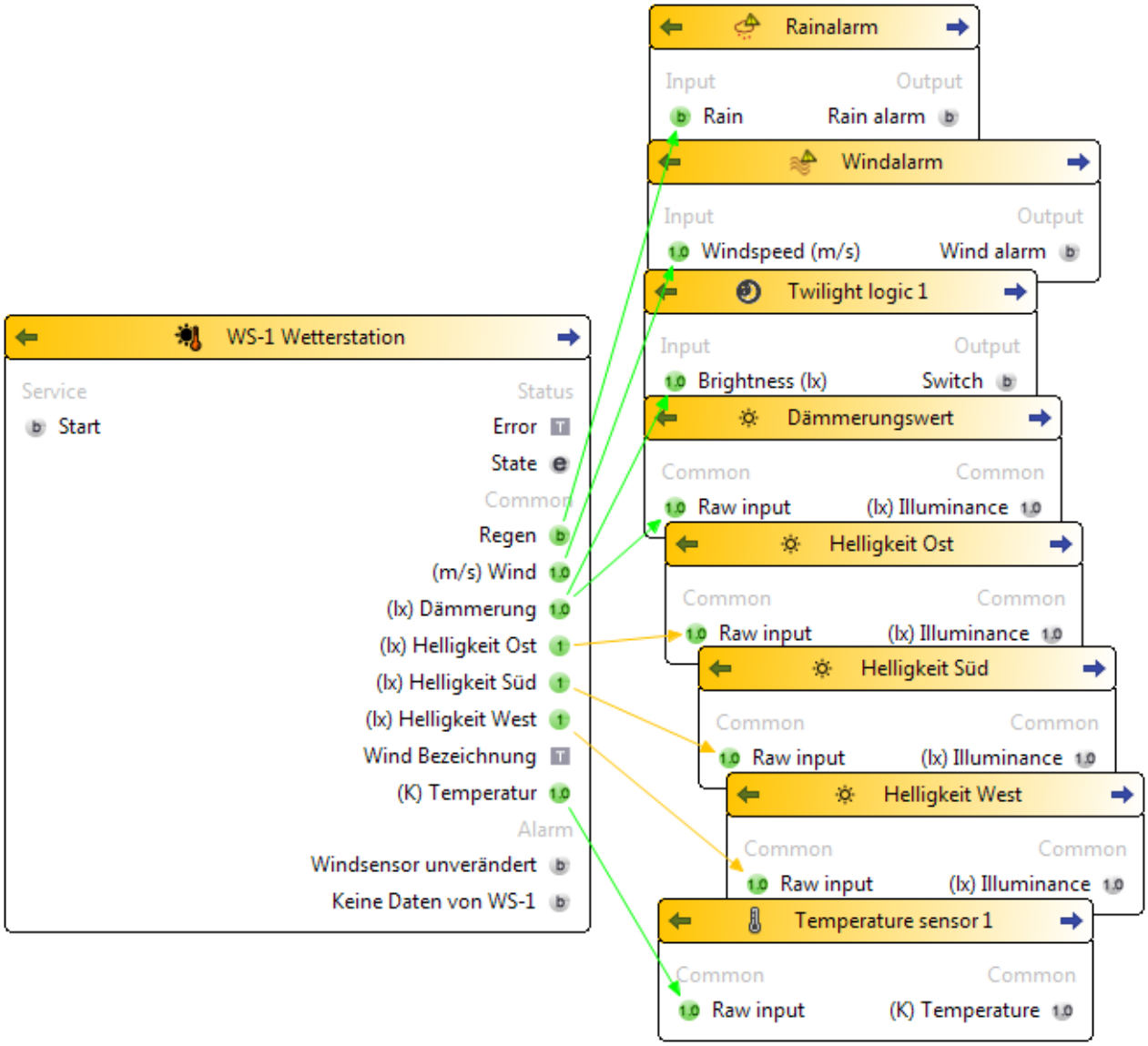
Alarmausgang, welcher "ein" (true) schaltet, wenn sich nach der Zeitspanne in den Eigenschaften kein Wind gemessen werden kann. Es wird dann ein Sensorfehler vermutet

13 Wetterstation Alarm

Keine Daten von WS-1

Alarmausgang, welcher "ein" (true) schaltet, wenn sich nach der Zeitspanne in den Eigenschaften keinerlei Daten von der Wetterstation kommen

Beispiel
Wetterstation - Regenalarm, Windalarm, Sensoren

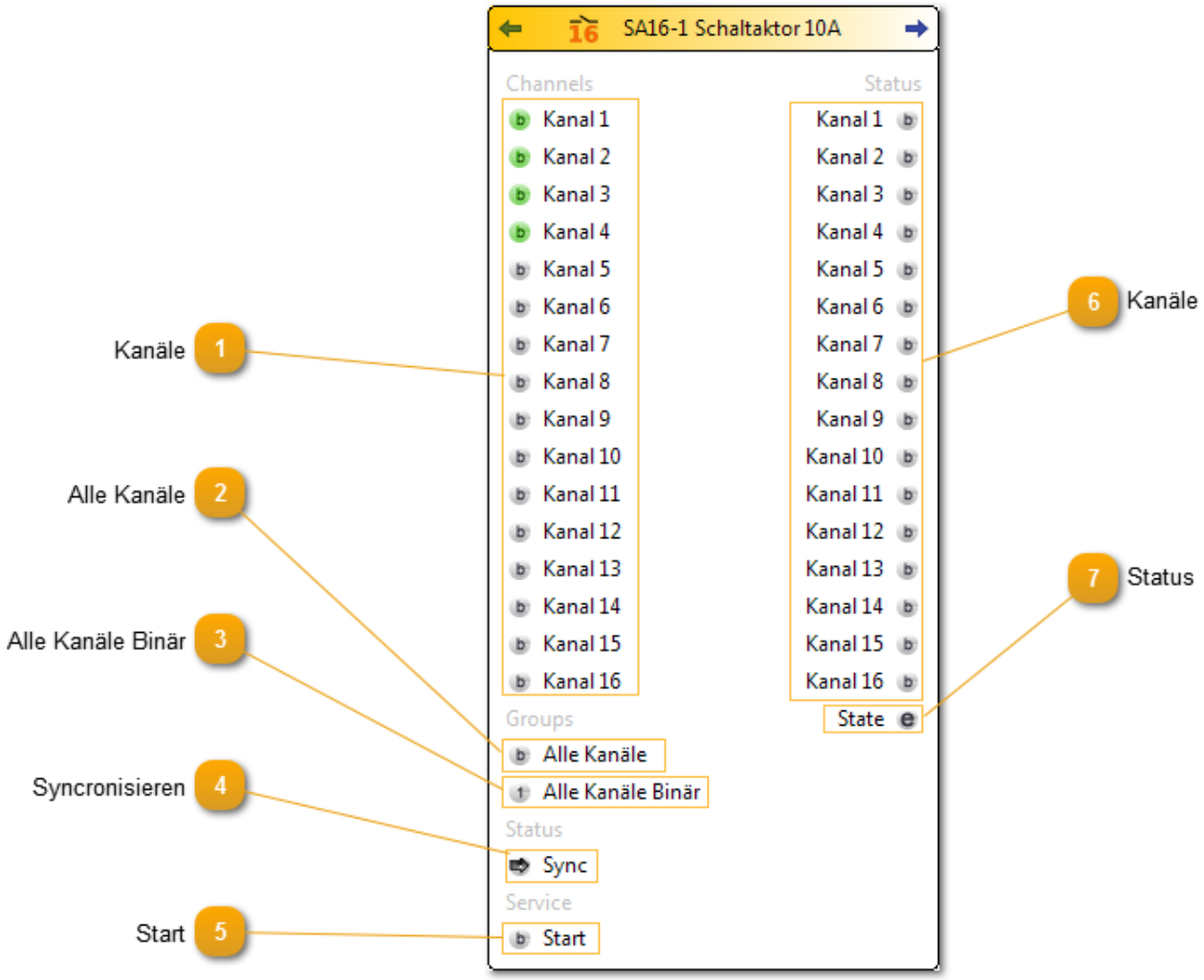


Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Domolink connect	Adresse	x [IPv6, IPv4, MAC Adresse oder die domolink connect Adresse]	Eingabe der Adresse von dem Gerät, an welches die Wetterstation per USB angeschlossen ist.
	Port	* Twin A * Twin B * Quad A * Quad B * Quad C * Quad D	Auswahl des Anschlussport. Es kann das 2-fach USB Twin oder der 4-fach USB Quad möglich sein. Jeder der zwei hat zwei oder vier RS232 Anschlüsse, wo die Wetterstation angeschlossen wurde
Alarme	Wind keine Änderung	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit, nachdem ein Alarm ausgegeben wird, wenn kein Wind empfangen wird
	WS-1 schickt keine Daten	x [Zahl in Millisekunden]	Die Zeit, nachdem ein Alarm ausgeben wird, wenn keinerlei Daten von der Wetterstation empfangen werden
Autostart	Autostart	false/true (aus/ein)	Die Option sollte immer "ein" (true) sein, außer es macht einen speziellen Sinn diesen zu deaktivieren mit "aus" (false).

			Sobald das Steuergerät neu startet oder die Konfiguration aktiviert wurde, wird versucht eine Verbindung zur Wetterstation herzustellen. Wäre die Option auf "aus" (false) dann würde nach einem Neustart keine Verbindung aufgebaut
	Retry to start (Wiederholung nach Fehler)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Verbindung abbricht, wird nach der eingegeben Zeit ein neuer Versuch gestartet, die Verbindung wieder aufzubauen. Dies geschieht solange bis manuell die Verbindung gestoppt wird.

SA16-1 Schaltaktor



1 Kanäle

- Kanal 1
- Kanal 2
- Kanal 3
- Kanal 4
- Kanal 5
- Kanal 6
- Kanal 7
- Kanal 8
- Kanal 9
- Kanal 10
- Kanal 11
- Kanal 12
- Kanal 13
- Kanal 14
- Kanal 15
- Kanal 16

Eingänge für 16 Kanäle die alle die selbe Funktion haben und deswegen nur einmal beschrieben werden. Ein "ein" (true) schaltet den Kanal am Aktor ein, ein "aus" (false) schaltet den Kanal aus

2 Alle Kanäle

Alle Kanäle

Summeneingang um alle 16 Kanäle des Aktors mit einem Befehl zu schalten. "ein" (true) schaltet alle Kanäle ein, "aus" (false) schaltet alle Kanäle aus

3 Alle Kanäle Binär

Alle Kanäle Binär

Mit diesem Eingang können alle Kanäle mit nur einem Wert geschaltet werden. Die 16 Ausgänge stellen eine 16bit Zahl. Das erste niedrigste Bit ist Kanal 1, das nächste Bit ist Kanal 2, usw. bis Bit 16, was Kanal 16 darstellt. Die Zahl 2 schaltet demnach Kanal 1+2 ein, den Rest aus. Die Zahl 65535 schaltet alle Kanäle ein, da dies Binär 1111 1111 1111 1111 darstellt

4 Syncronisieren

Sync

Sollte es passieren, dass der Aktor nicht dieselben Zustand wie das Objekt hier hat, kann ein Impuls auf den "Sync" Eingang gesendet werden und die aktuellen Einstellungen und Bezeichnungen des Aktors werden in das Steuergerät übertragen

5 Start

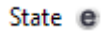
Start

Wenn dem Eingang ein "ein" (true) gesendet wird, versucht das Objekt über das Netzwerk eine Verbindung zum Aktor herzustellen und synchronisiert die Einstellungen. Falls das Netzwerk oder der Aktor einmal getrennt ist, wieder kontinuierlich versucht, die Verbindung wieder herzustellen. Erst ein "aus" (false) beendet die Verbindung zum Aktor

6 Kanäle

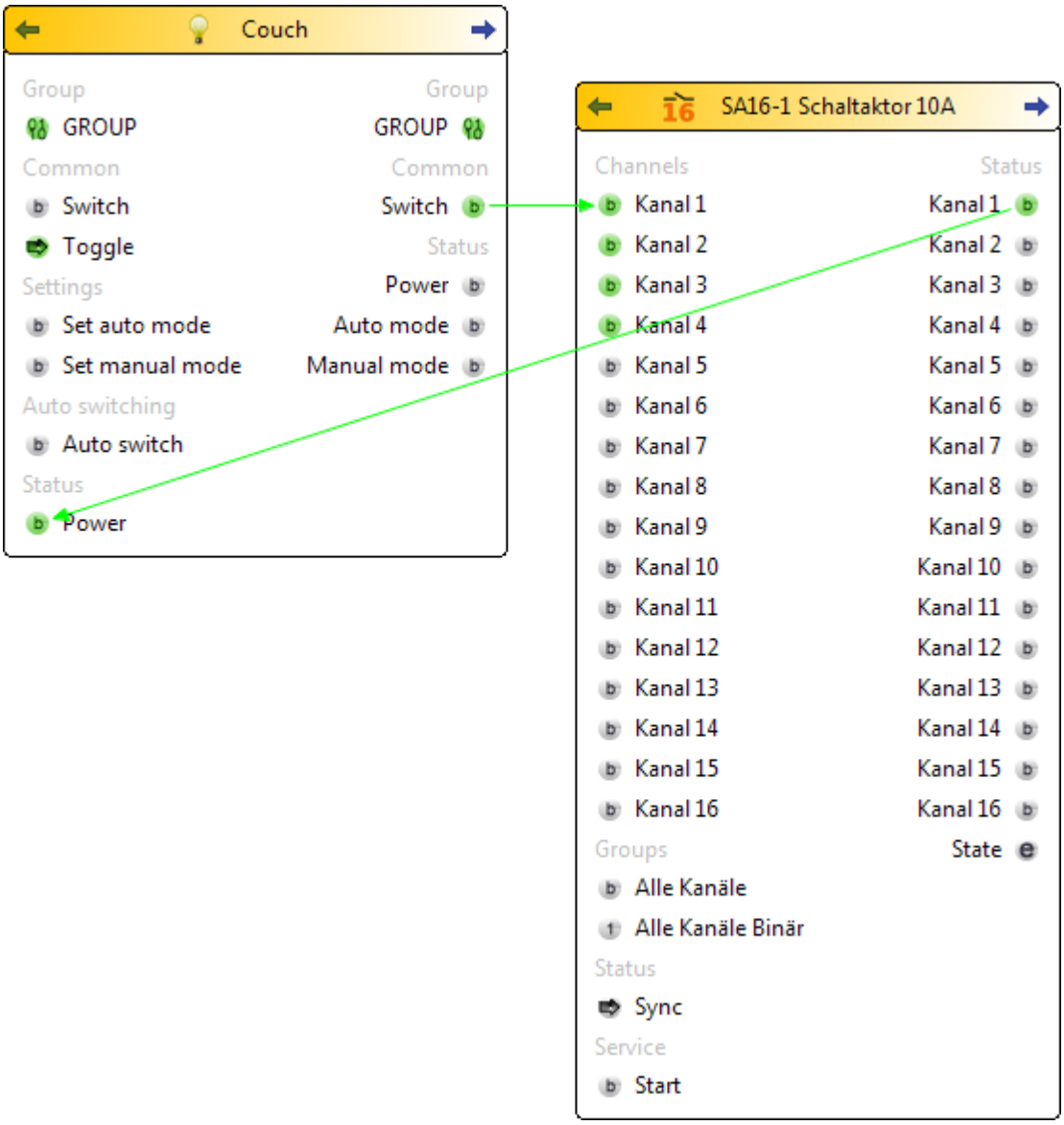
Ausgang der Kanäle, die alle die selbe Funktion haben und daher nur einmal beschrieben werden. Wenn eine Verbindung zum Aktor hergestellt wird oder manuell die synchronisierung gestartet wird, sendet der Ausgang den aktuellen Wert des Aktors. Damit können die anderen Objekte den korrekten Zustand annehmen.
Wenn der Kanal am Aktor eingeschaltet ist, wird ein "ein" (true) ausgegeben, ansonsten ein "aus" (false)

7 Status



Status Ausgang, der den aktuellen Status der Verbindung zum Aktor anzeigt

Beispiel
Licht - Schaltaktor - Rückmeldung zum Licht

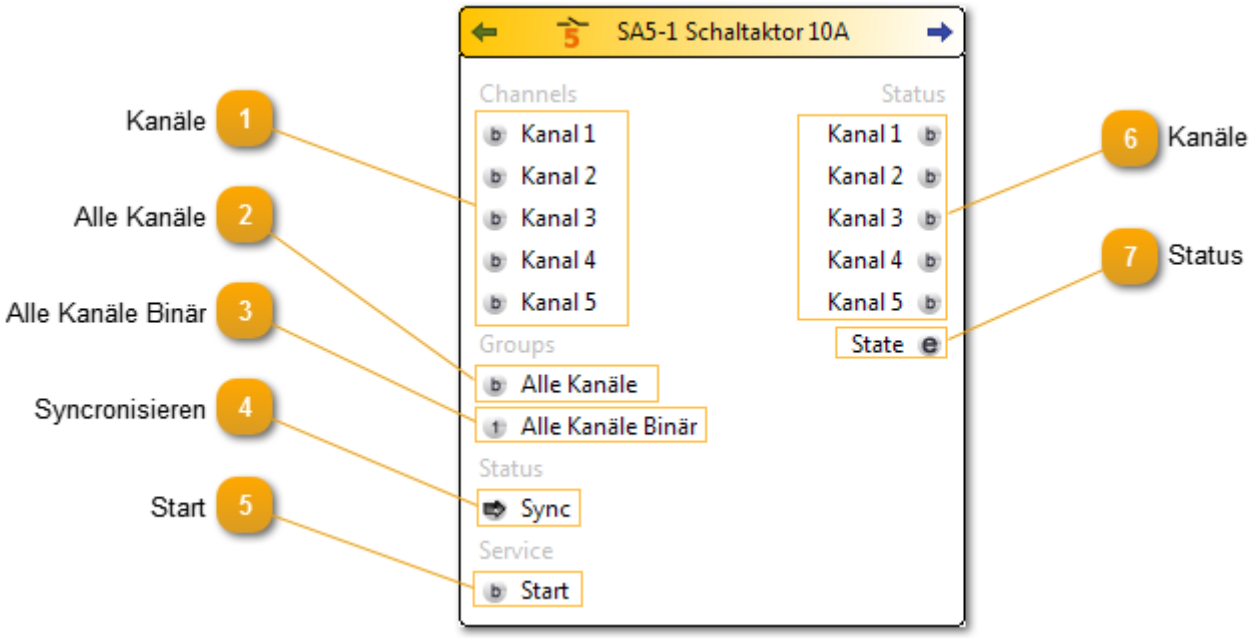

Couch
Group
GROUP
Common
Switch
Toggle
Settings
Set auto mode
Set manual mode
Auto switching
Auto switch
Status
Power
Group
GROUP
Common
Switch
Status
Power
Auto mode
Manual mode
SA16-1 Schaltaktor 10A
Channels
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14
Kanal 15
Kanal 16
Groups
Alle Kanäle
Alle Kanäle Binär
Status
Sync
Service
Start
Status
Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5
Kanal 6
Kanal 7
Kanal 8
Kanal 9
Kanal 10
Kanal 11
Kanal 12
Kanal 13
Kanal 14
Kanal 15
Kanal 16
State

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Domolink connect	Adresse	x [IPv4 Adresse]	Eingabe der IPv4 IP Adresse von dem Aktor.
	Community	Text von dem Sicherheitswort für die Verbindung	Der Text kann wahlweise geändert werden, muss jedoch über die Weboberfläche des Aktor entsprechend abgeändert werden
	Port	x [Ganzzahl zwischen 1 und 65535]	Der Port für die Kommunikation
Kanalnamen	Kanal 1 ... Kanal 16	Text für den Kanalnamen	Diese Namen werden auch direkt nach dem Verbinden vom Aktor abgerufen
Systen	Laufzeit	-	Info über die aktuelle Laufzeit des Aktors, seit dem letzten Neustart. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
	Version	-	Hardwareversion des Aktor. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
	Standort	-	Standort wie im Aktor als Text hinterlegt. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
Autostart	Autostart	false/true (aus/ein)	Die Option sollte immer "ein" (true)

			sein, außer es macht einen speziellen Sinn diesen zu deaktivieren mit "aus" (false). Sobald das Steuergerät neu startet oder die Konfiguration aktiviert wurde, wird versucht eine Verbindung zur Wetterstation herzustellen. Wäre die Option auf "aus" (false) dann würde nach einem Neustart keine Verbindung aufgebaut
	Retry to start (Wiederholung nach Fehler)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Verbindung abbricht, wird nach der eingegeben Zeit ein neuer Versuch gestartet, die Verbindung wieder aufzubauen. Dies geschieht solange bis manuell die Verbindung gestoppt wird.

SA5-1 Schaltaktor



1 Kanäle

- Kanal 1
- Kanal 2
- Kanal 3
- Kanal 4
- Kanal 5

Eingänge für 5 Kanäle die alle die selbe Funktion haben und deswegen nur einmal beschrieben werden. Ein "ein" (true) schaltet den Kanal am Aktor ein, ein "aus" (false) schaltet den Kanal aus

2 Alle Kanäle

- Alle Kanäle

Summeneingang um alle 5 Kanäle des Aktors mit einem Befehl zu schalten. "ein" (true) schaltet alle Kanäle ein, "aus" (false) schaltet alle Kanäle aus

3 Alle Kanäle Binär

- Alle Kanäle Binär

Mit diesem Eingang können alle Kanäle mit nur einem Wert geschaltet werden. Die 5 Ausgänge stellen eine 5bit Zahl. Das erste niedrigste Bit ist Kanal 1, das nächste Bit ist Kanal 2, usw. bis Bit 5, was Kanal 5 darstellt. Die Zahl 2 schaltet demnach Kanal 1+2 ein, den Rest aus. Die Zahl 31 schaltet alle Kanäle ein, da dies Binär 1 1111 darstellt

4 Syncronisieren

- Sync

Sollte es passieren, dass der Aktor nicht dieselben Zustand wie das Objekt hier hat, kann ein Impuls auf den "Sync" Eingang gesendet werden und die aktuellen Einstellungen und Bezeichnungen des Aktors werden in das Steuergerät übertragen

5 Start

Start

Wenn dem Eingang ein "ein" (true) gesendet wird, versucht das Objekt über das Netzwerk eine Verbindung zum Aktor herzustellen und synchronisiert die Einstellungen. Falls das Netzwerk oder der Aktor einmal getrennt ist, wieder kontinuierlich versucht, die Verbindung wieder herzustellen. Erst ein "aus" (false) beendet die Verbindung zum Aktor

6 Kanäle

Kanal 1
Kanal 2
Kanal 3
Kanal 4
Kanal 5

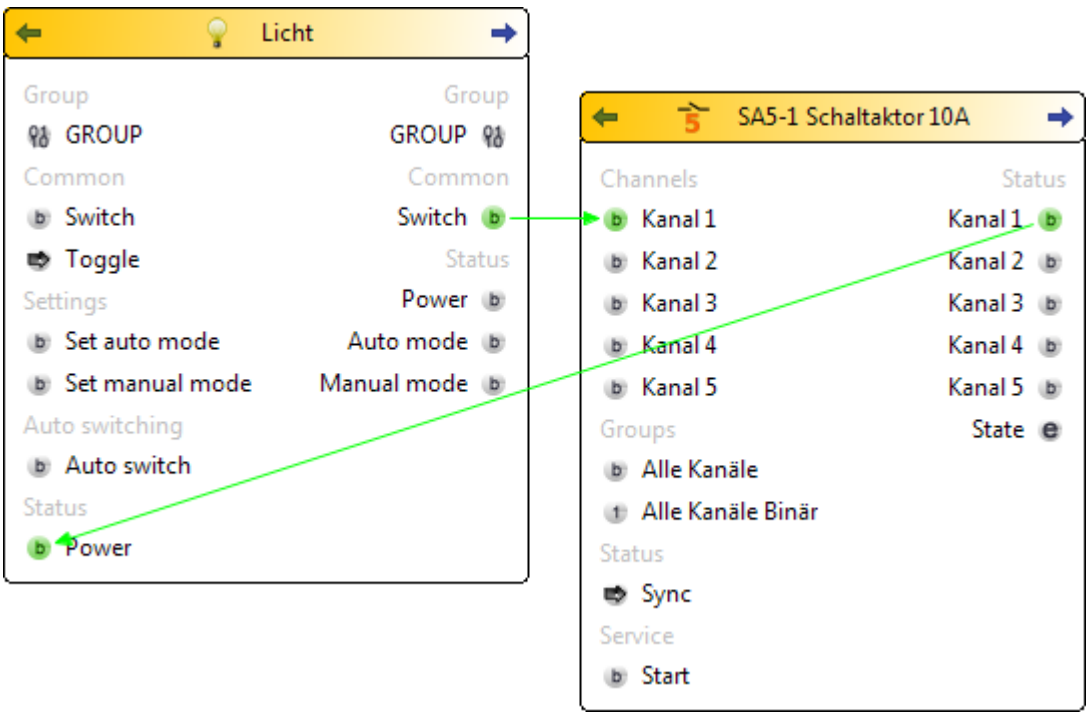
Ausgang der Kanäle, die alle die selbe Funktion haben und daher nur einmal beschrieben werden. Wenn eine Verbindung zum Aktor hergestellt wird oder manuell die synchronisierung gestartet wird, sendet der Ausgang den aktuellen Wert des Aktors. Damit können die anderen Objekte den korrekten Zustand annehmen.
Wenn der Kanal am Aktor eingeschaltet ist, wird ein "ein" (true) ausgegeben, ansonsten ein "aus" (false)

7 Status

State

Status Ausgang, der den aktuellen Status der Verbindung zum Aktor anzeigt

Beispiel
Licht - Schaltaktor - Rückmeldung zum Licht

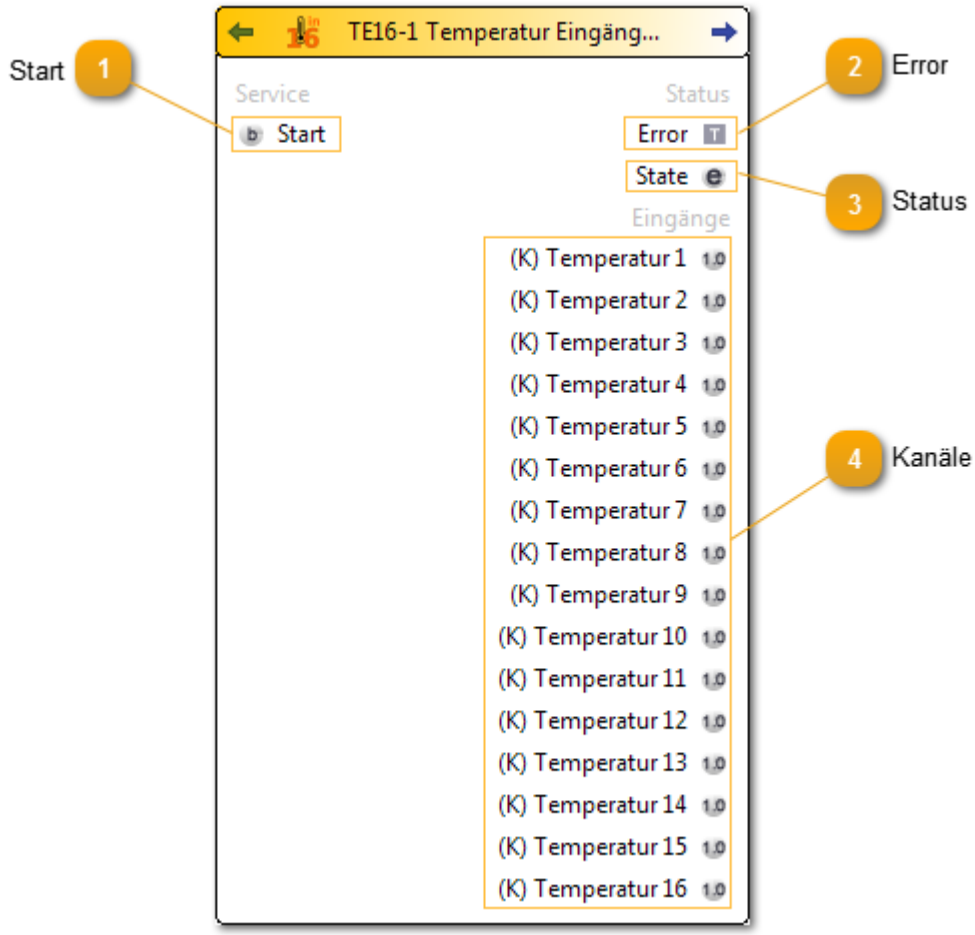


Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Domolink connect	Adresse	x [IPv4 Adresse]	Eingabe der IPv4 IP Adresse von dem Aktor.
	Community	Text von dem Sicherheitswort für die Verbindung	Der Text kann wahlweise geändert werden, muss jedoch über die Weboberfläche des Aktor entsprechend abgeändert werden
	Port	x [Ganzzahl zwischen 1 und 65535]	Der Port für die Kommunikation
Kanalnamen	Kanal 1 ... Kanal 5	Text für den Kanalnamen	Diese Namen werden auch direkt nach dem Verbinden vom Aktor abgerufen
Systen	Laufzeit	-	Info über die aktuelle Laufzeit des Aktors, seit dem letzten Neustart. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
	Version	-	Hardwareversion des Aktor. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
	Standort	-	Standort wie im Aktor als Text hinterlegt. Nur Lesen ist möglich und wird nur aktualisiert, bei Verbindungsaufbau oder manueller synchronisierung
Autostart	Autostart	false/true (aus/ein)	Die Option sollte immer "ein" (true)

			sein, außer es macht einen speziellen Sinn diesen zu deaktivieren mit "aus" (false). Sobald das Steuergerät neu startet oder die Konfiguration aktiviert wurde, wird versucht eine Verbindung zur Wetterstation herzustellen. Wäre die Option auf "aus" (false) dann würde nach einem Neustart keine Verbindung aufgebaut
	Retry to start (Wiederholung nach Fehler)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Verbindung abbricht, wird nach der eingegeben Zeit ein neuer Versuch gestartet, die Verbindung wieder aufzubauen. Dies geschieht solange bis manuell die Verbindung gestoppt wird.

TE16-1 Temperatureingang



1 Start

Start

Wenn dem Eingang ein "ein" (true) gesendet wird, versucht das Objekt über das Netzwerk eine Verbindung zum Aktor herzustellen und synchronisiert die Einstellungen. Falls das Netzwerk oder der Aktor einmal getrennt ist, wieder kontinuierlich versucht, die Verbindung wieder herzustellen. Erst ein "aus" (false) beendet die Verbindung zum Aktor

2 Error

Error

Allgemeiner Informationausgang, wo Fehlertexte ausgegeben werden, falls welche auftauchen. Nur ein Neustart des Steuergerät setzt diesen Eingang wieder zurück auf leer. Es hat den Vorteil, dass man den Zeitstempel des letzten Fehler sieht

3 Status

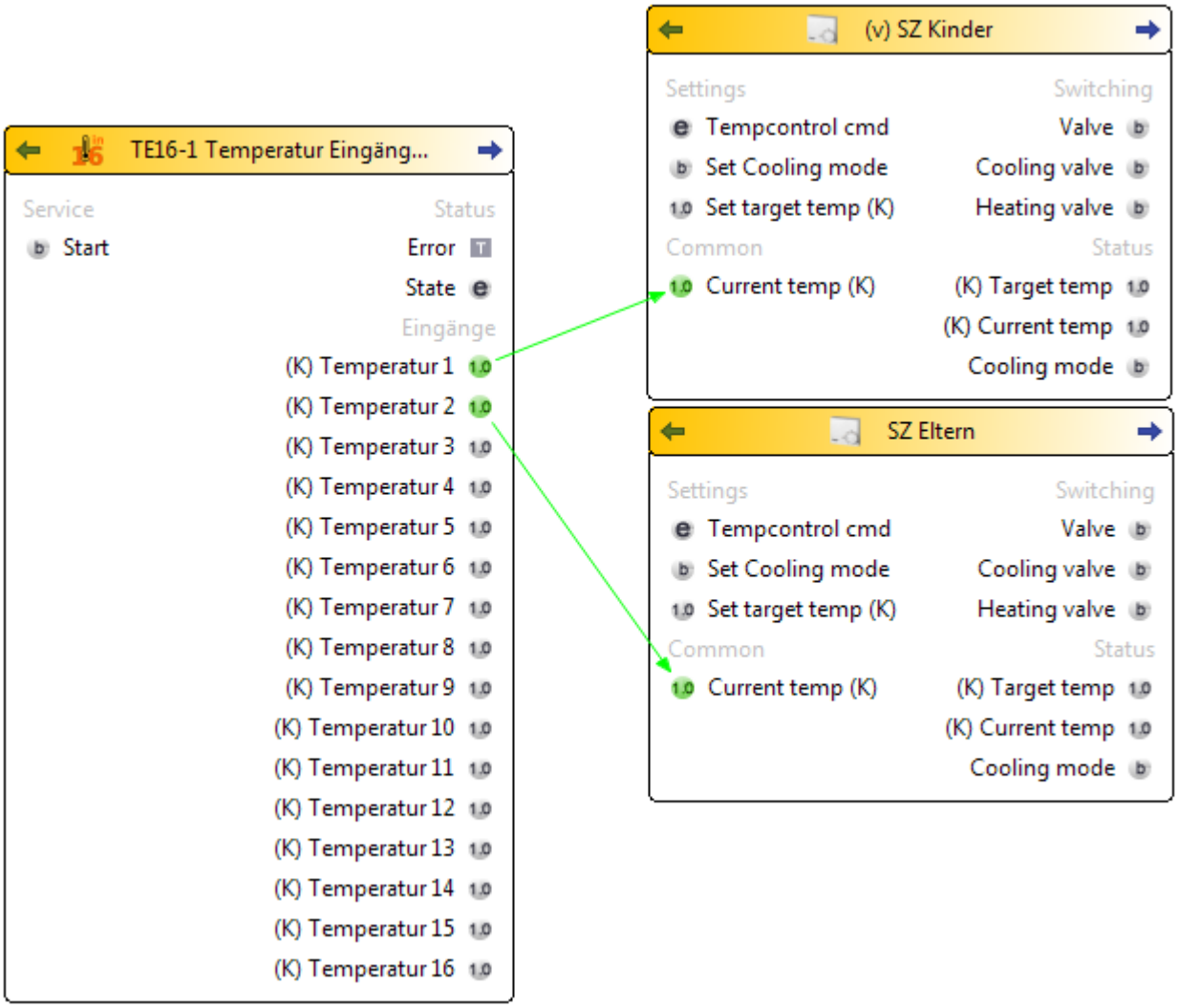
State

Status Ausgang, der den aktuellen Status der Verbindung zum Aktor anzeigt

4 Kanäle

Ausgang der Kanäle, die alle die selbe Funktion haben und daher nur einmal beschrieben werden. Wenn eine Verbindung zum Aktor hergestellt wird oder manuell die Synchronisierung gestartet wird, sendet der Ausgang den aktuellen Wert des Aktors. Damit können die anderen Objekte den korrekten Zustand annehmen.
Wenn der Kanal am Aktor eingeschaltet ist, wird ein "ein" (true) ausgegeben, ansonsten ein "aus" (false)

Beispiel
Temperatureingang - 2x Temperaturregler

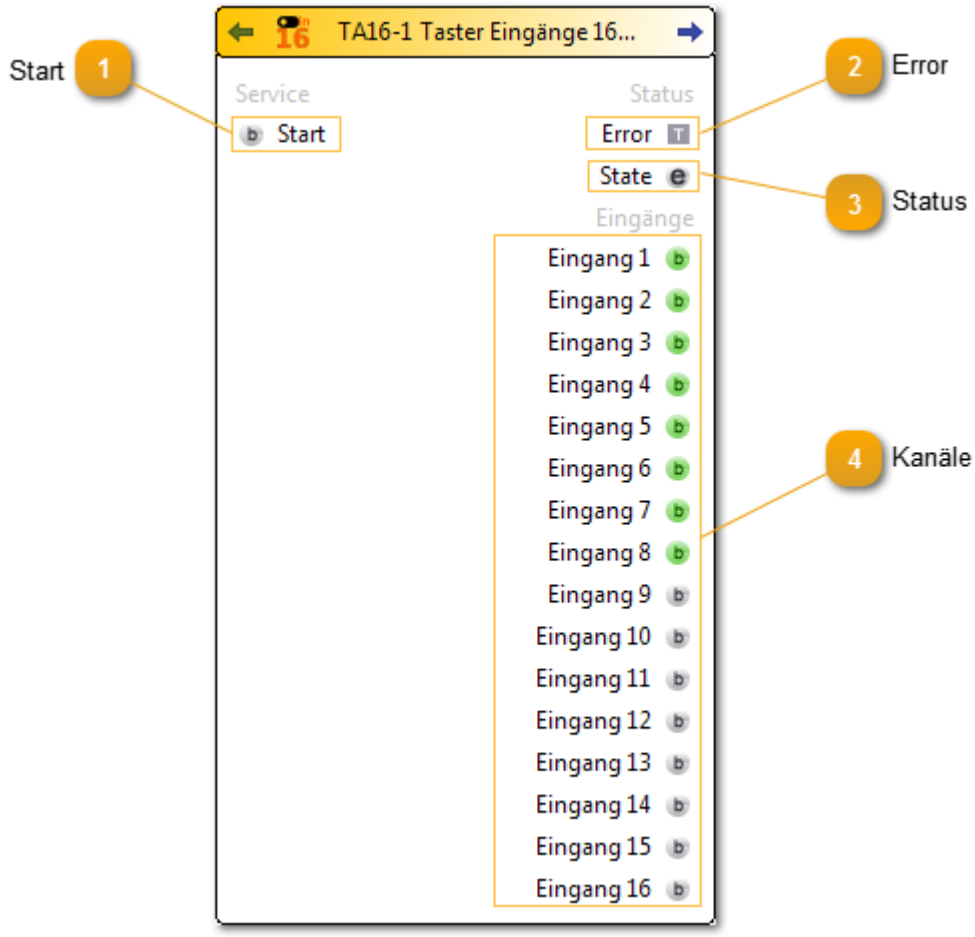

TE16-1 Temperatur Eingäng...
Service
Start
Status
Error
State
Eingänge
(K) Temperatur 1
(K) Temperatur 2
(K) Temperatur 3
(K) Temperatur 4
(K) Temperatur 5
(K) Temperatur 6
(K) Temperatur 7
(K) Temperatur 8
(K) Temperatur 9
(K) Temperatur 10
(K) Temperatur 11
(K) Temperatur 12
(K) Temperatur 13
(K) Temperatur 14
(K) Temperatur 15
(K) Temperatur 16
(v) SZ Kinder
Settings
Tempcontrol cmd
Set Cooling mode
Set target temp (K)
Common
Current temp (K)
Switching
Valve
Cooling valve
Heating valve
Status
(K) Target temp
(K) Current temp
Cooling mode
SZ Eltern
Settings
Tempcontrol cmd
Set Cooling mode
Set target temp (K)
Common
Current temp (K)
Switching
Valve
Cooling valve
Heating valve
Status
(K) Target temp
(K) Current temp
Cooling mode

Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Domolink connect	Adresse	x [IPv4 Adresse]	Eingabe der IPv4 IP Adresse von dem Temperatureingang.
	Ausgänge aktualisieren	false/true (ein/ aus)	Fall "ein" (true) dann werden die Ausgänge nach dem Verbindungsaufbau sofort aktualisiert. Wenn "aus" (false) wird erst bei erster Wertänderung der neue Wert gesendet
	Abfrageintervall	x [Zahl in Millisekunden]	Das Intervall in welchem die Sensoren nach der aktuellen Temperatur abgefragt werden.
	Min Wertänderung	x [Zahl in Kelvin oder Celsius]	Mindeständerung der neuen Temperatur pro Kanal damit dieser auf den Ausgang gesendet wird
Autostart	Autostart	false/true (aus/ ein)	Die Option sollte immer "ein" (true) sein, außer es macht einen speziellen Sinn diesen zu deaktivieren mit "aus" (false). Sobald das Steuergerät neu startet oder die Konfiguration aktiviert wurde, wird versucht eine Verbindung zur Wetterstation herzustellen. Wäre die Option auf "aus" (false) dann würde nach einem Neustart keine Verbindung aufgebaut

	Retry to start (Wiederholung nach Fehler)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Verbindung abbricht, wird nach der eingegeben Zeit ein neuer Versuch gestartet, die Verbindung wieder aufzubauen. Dies geschieht solange bis manuell die Verbindung gestoppt wird.

TA16-1 Tastereingang



1 Start

Start

Wenn dem Eingang ein "ein" (true) gesendet wird, versucht das Objekt über das Netzwerk eine Verbindung zum Tastereingang herzustellen und synchronisiert die Einstellungen. Falls das Netzwerk oder der Aktor einmal getrennt ist, wieder kontinuierlich versucht, die Verbindung wieder herzustellen. Erst ein "aus" (false) beendet die Verbindung zum Tastereingang

2 Error

Error

Allgemeiner Informationausgang, wo Fehlertexte ausgegeben werden, falls welche auftauchen. Nur ein Neustart des Steuergerät setzt diesen Eingang wieder zurück auf leer. Es hat den Vorteil, dass man den Zeitstempel des letzten Fehler sieht

3 Status

State

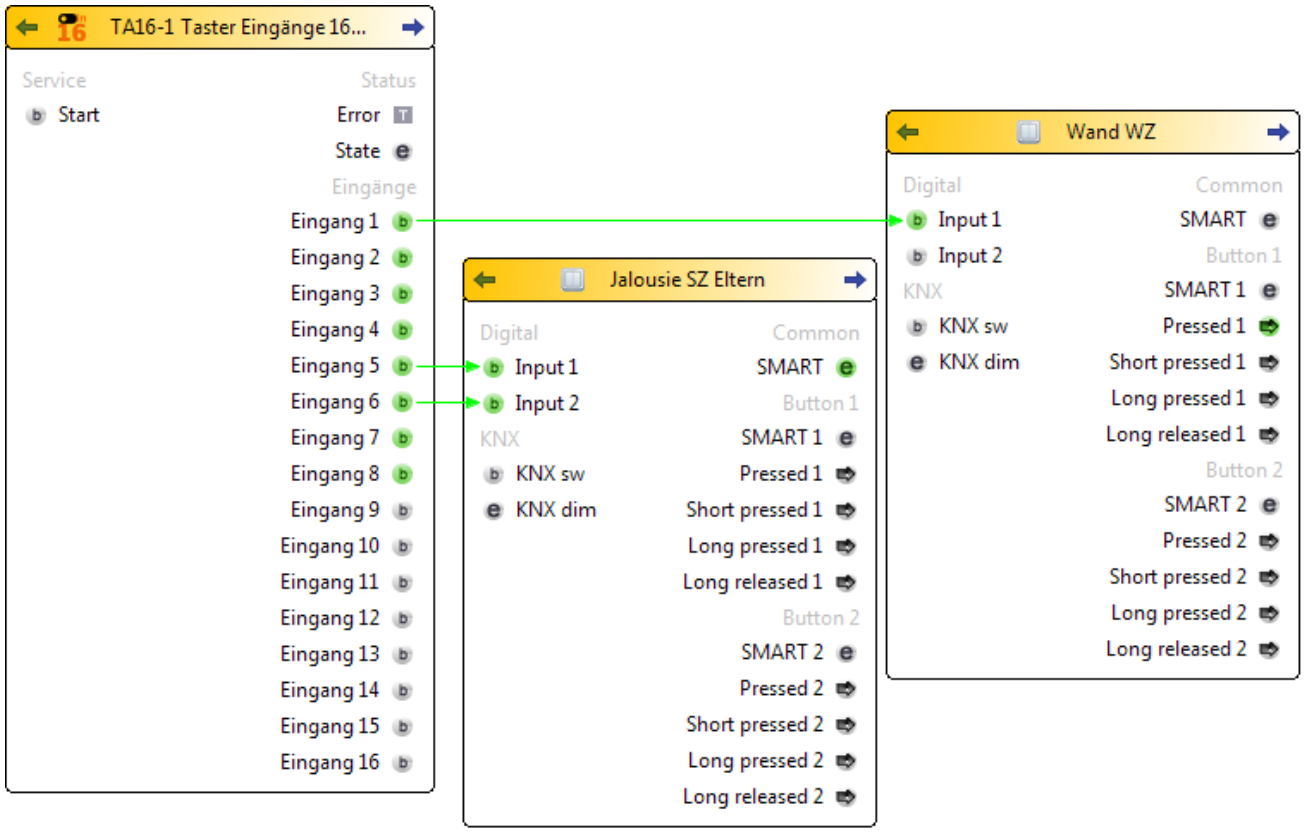
Status Ausgang, der den aktuellen Status der Verbindung zum Aktor anzeigt

4 Kanäle

Eingang 1
Eingang 2
Eingang 3
Eingang 4
Eingang 5
Eingang 6
Eingang 7
Eingang 8
Eingang 9
Eingang 10
Eingang 11
Eingang 12
Eingang 13
Eingang 14
Eingang 15
Eingang 16

Kanäle der 16 Eingänge, die alle die selbe Funktion haben und daher nur einmal beschrieben werden.
Wenn der Taster am Tastereingang gedrückt ist, wird ein "ein" (true) ausgegeben, beim loslassen ein "aus" (false)

Beispiel
Tastereingang - Doppeltaster & Taster



Eigenschaften (properties)

Gruppe	**Eigenschaft (*property*)**	**Benutzereingabe (*value*)**	**Beschreibung der Eigenschaft**
Domolink connect	Adresse	x [IPv4 Adresse]	Eingabe der IPv4 IP Adresse von dem Temperatureingang.
	Ausgänge aktualisieren	false/true (ein/ aus)	Fall "ein" (true) dann werden die Ausgänge nach dem Verbindungsaufbau sofort aktualisiert. Wenn "aus" (false) wird erst bei erster Wertänderung der neue Wert gesendet
	Abfrageintervall	x [Zahl in Millisekunden]	Das Intervall in welchem die Taster nach dem aktuellen Zustand abgefragt werden. Ist die Betätigungsdauer am Taster kürzer als die Zeiteinheit, kann das drücken eventuell nicht richtig erkannt werden
Autostart	Autostart	false/true (aus/ ein)	Die Option sollte immer "ein" (true) sein, außer es macht einen speziellen Sinn diesen zu deaktivieren mit "aus" (false). Sobald das Steuergerät neu startet oder die Konfiguration aktiviert wurde, wird versucht eine Verbindung zur Wetterstation herzustellen. Wäre die Option auf "aus" (false) dann würde nach einem Neustart keine Verbindung aufgebaut

	Retry to start (Wiederholung nach Fehler)	x [Zahl in Millisekunden]	Wenn die Verbindung abbricht, wird nach der eingegeben Zeit ein neuer Versuch gestartet, die Verbindung wieder aufzubauen. Dies geschieht solange bis manuell die Verbindung gestoppt wird.